# HOOG Spel

f 7,95 • BFR 159

14

LASER SQUAD

WAXWORKS

SONIC 2

# INCA

ALONE IN THE DARK

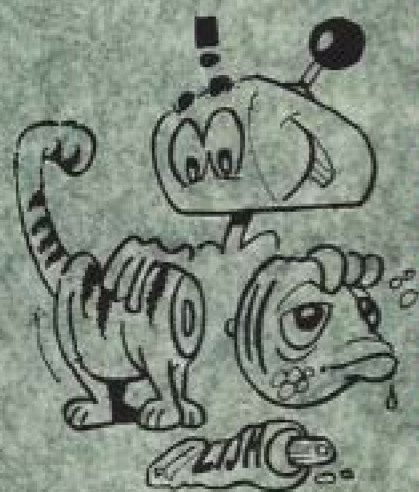


BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!




AMAZON

GREAT NAVAL BATTLES



SIM LIFE

SPELSOFTWARE VOOR: MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA



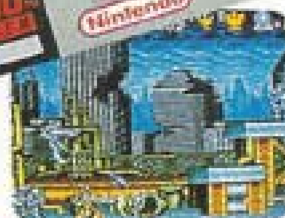
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

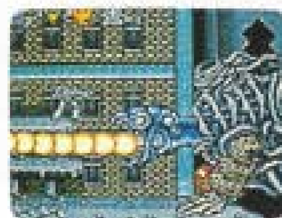



## De Strijd Begint!

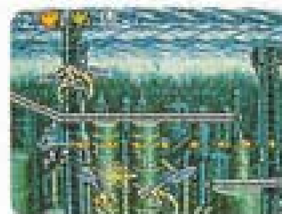
Het is het jaar 2636, de Aarde wordt bedreigd met een massale invasie: de krankzinnige buitenaardse mutant-rebellen zijn terug. Uit op wraak hebben ze slechts één doel voor ogen: totale vernietiging van het menselijk ras!

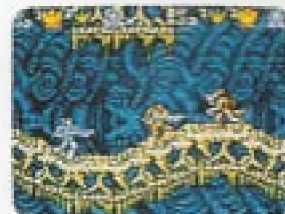
Er rest ons nog slechts één hoop: de PROBOTECTOR'S, de sterkste gevechtsrobolten aller tijden. Maar is dat wel genoeg? Kunnen zij de huiveringwekkende mutanten vernietigen voordat de Aarde ten onder gaat...














KONAMI®
Megavideogamefun

Distributie Nederland: Bandai B.V., Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Distributie België: Peeco Bandai, Trademart - PP271
Atomiumsquare 1020 Brussel



## COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

**Hoofdredacteur:**
Max Barber

**Redactie adres:**
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

**Secretariaat:**
Ludmilla de Kromme

**Redactie computerspellen:**
Helen Balens, Arjen Bins, George Dubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven [illegible], Edward Hefren, Rob Hunter, Wouter Kloosterwijk, Chen Lund, Charles Maton, Henk Menning, Midtrand, Annet Nitteriok, Peter Nouwen, Robert K. Reusing, Jan-Willem van Riel, Lynne Taylor, Rob Visscher, Laurens van Wijk, Mart Wols

**Redactie bordspellen:**
Michael Bruinsma, Anthony Verdurst

**Correspondenten Engeland:**
Kati Hamza, Gordon Houghton

**Vormgeving & opmaak:**
Fonts + Files BV, Haarlem

**Lithografie:**
Photocraft, Haarlem

**Druk:**
Senefelder Missel, Doetinchem

**Cartoons:**
Sofie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

**Advertentie exploitatie:**
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

**Abonnementen:**
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

**Verspreiding:**
Betapress, Gilze

**Verschijning:**
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

**Toegezonden materiaal:**
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenvelope is bijgesloten.




# VAN DE EINDREDACTIE

In de vorige Hoog Spel kondigde ik het al aan, fraaie software van Franse origine. En zoals u ziet, na *Ween* in HS13, nu in HS14 de eerste echt vernieuwende titels: het grafisch perfecte *Inca* van Coktel Vision en het intrigerende 3D *Alone in the Dark* van Infogrames. Ongeacht hoe u inhoudelijk over beide titels denkt, elk is zonder twijfel een forse technologische stap voorwaarts. En wat er binnenkort aankomt van beide huizen, valt ook al niet te versmaden.
Het moge dan ook niet verwonderen dat de Coktel Vision spellen, met name *Inca*, *Goblins* en *Ween* in Amerika door Sierra On-Line uitgebracht zullen worden. De fameuze educatieve *ADI*-reeks van Coktel Vision zal Sierra eveneens gaan voeren. Onder de noemer *ADI* valt een aantal educatieve programma's voor kinderen van 3 tot 10 jaar welke in Frankrijk zeer populair - en dus succesvol qua verkopen - zijn. In Engeland werd *ADI* - eveneens met denderend succes - door Europress (ondermeer bekend van *AMOS*) uitgebracht als een soort aanvulling op hun *Fun School* reeks.

Laat ik voordat we verder gaan even het begrip educatieve software definiëren. Eenvoudig gesteld: educatieve software is die software welke een kind in zijn ontwikkeling kan begeleiden. En of dat nu leren rekenen, geschiedenis, spelling of het verkrijgen van ruimtelijk inzicht is, maakt even niets uit.

Het is verbazingwekkend hoe goed educatieve software in bovengenoemde landen verkoopt, tien-zo niet honderdduizenden exemplaren gaan er over de toonbank. In Nederland en België daarentegen vallen de verkopen van dit soort programma's zwaar tegen. We hebben ondertussen met verschillende fabrikanten en importeurs van dit soort programma's gesproken en de conclusie is eenduidig: wij willen er hier gewoon niet aan.
En eerlijk gezegd gaat dat mijn pet te boven. Natuurlijk, iemand die Amerikaanse of Engelse educatieve software verkoopt zonder deze aan te passen aan de situatie hier (alleen de taal al) verdient niet beter dan absoluut NIETS te verkopen. Maar ook wie wel de moeite neemt programma's naar het Nederlands om te zetten of - prijzenswaardiger nog - geheel zelf te ontwikkelen verkoopt nul komma niks. Waarom? Eén importeur vertelde me dat men daar nu ondertussen de mening toegedaan is dat de Nederlander (maar ook de Belg) educatieve software als een excuus gebruikt om de aanschaf van die (dure) computer goed te praten. En dat wanneer dat ding er eenmaal staat de aangeschafte software andere vormen aanneemt. Als men al koopt, maar dat is een geheel andere discussie waar ik nu niet op in wil gaan. Opvallend is overigens dat tijdens de laatste maanden van het jaar (jazeker, Sinterklaas en Kerstmis) de vraag naar deze software explosief toeneemt. Maar, als het er staat wordt het niet verkocht. Rara....

De laatste weken hebben hevige discussies inzake educatieve software deze burelen geteisterd. En eigenlijk ben ik dat een beetje zat. Dus wil ik graag weten wat u ervan denkt. Waar moet deze software aan voldoen? Wat heeft u er maximaal voor over? Wilt u eigenlijk wel educatieve software? En zoja, waarom koopt u het dan niet wanneer het in de winkels ligt? Kom eens met ideeën en argumenten, misschien kunnen we een fabrikant daarmee eindelijk eens een serie laten ontwerpen die u wel wilt kopen. Schrijf me, want zonder uw inbreng kom ik nergens!

Even iets heel anders, en iets pijnlijks moet ik er dan wel bij vermelden. Waarschijnlijk hebt u gemerkt dat we in de afgelopen tijd bij enkele recensies een nieuwe importeur, gevestigd in Luxemburg, vermeld hebben. We hebben zelfs hier en daar aangegeven dat men bezig was met het vertalen van verschillende spellen in het Nederlands. En tot slot zagen we onlangs in een collega-blad een advertentie - van een overigens te goeder trouwe detailhandelaar - voor *F15 III* en *Civilization* in het Nederlands. Ook wij sprongen verheugd overeind toen we deze berichten vernamen. Het werd meer dan tijd, dachten wij. Behalve *Elvira II* en *Chess Champion 2175* moeten er toch meer spellen zijn op deze wereld om naar het Nederlands te vertalen.

Echter, de praktijk blijkt beduidend minder rooskleurig. Van de zijde van diverse Engelse softwarehuizen hebben we ondertussen vernomen dat men niet (langer) geassocieerd wenste worden met de betreffende importeur. Sterker nog, wij zijn in het bezit van een brief van MicroProse waarin ontkend wordt dat er zelfs maar onderhandeld wordt over Nederlandse versies van *F15 III* en *Civilization*. Men wijst iedere betrokkenheid met deze importeur af! Ook Virgin ontkent dat er na *Lure of the Temptress* nog Nederlandse versies van spellen zullen volgen. Van Mirage (u weet wel, *Darkseed*) begrepen we dat Nederlandse versies van *Humans*, *Ashes of Empire* en *Ragnarok* geschrapt zijn. En Psygnosis tot slot deelde mede nooit zaken gedaan te hebben - noch ooit te willen doen - met de heren, ondanks het feit dat men adverteert met Psygnosis titels.

Ondanks dat gaat deze importeur toch door met zijn volksverlakkerij, iets wat te betreuren valt. Dus bij deze, mocht u wederom aankondigingen lezen van Nederlandse versies, en wordt u verzocht daarvoor geld over te maken, controleer dan even wie de verstrekker van dat nieuws is. En houdt uw geld in de knip! Voor zover ons op dit moment bekend, zijn er geen Nederlandse versies van welk spel dan ook in ontwikkeling. Laat u niet belazeren!!

Tsja, en dan tot slot het obligate geneuzel over het nieuwe jaar. Maar u begrijpt zonder dat ook wel dat ik u namens alle medewerk(st)ers een perfect spel-93 toewens. En vele uren Hoog Spel leesplezier!

Keep on playing!!

# IN DIT NUMMER BESPROKEN SPELLEN







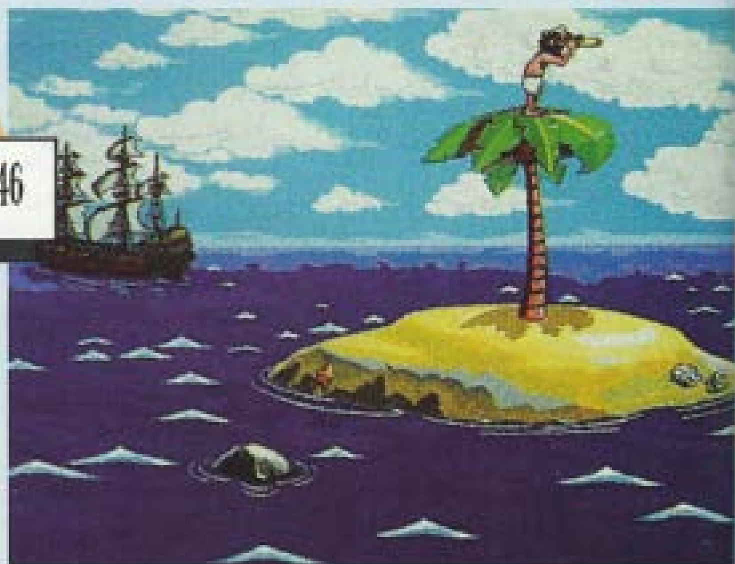
PAG. 7

# ALONE IN THE DARK

INFOGRAMES NOEMT DIT HET EERSTE *VIRTUAL REALITY* SPEL. LEES EN HUIVER!

# SIERRA ON-LINE - LEVEN DIE NOG?

HET LAATSTE NIEUWS OVER DE ONTWIKKELINGEN BIJ DIT BEROEMDE SOFTWAREHUIS.



PAG. 46

# INCA

NOG NIET EERDER ZAGEN WE ZO IETS FRAAIS OVER ONZE SCHERMEN SCHUIVEN. DIE FRANSEN KUNNEN DUS MEER DAN ALLEEN MAAR WIJN EN KAAS MAKEN.

PAG. 34



# AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY

MOEILIJK IN DE OMGANG, MAAR DE RESULTATEN VOEGEN EEN NIEUWE DIMENSIE TOE AAN VLIEGEN MET FLIGHT SIMULATOR 4.0. - PAG. 20

## SCHRIJF 100x OP!

*MIJN GOEDE VOORNEMEN VOOR 1993 IS OM EEN ABONNEMENT TE NEMEN OP HOOG SPEL.*

Dat u dan een gratis Stikkie kwartetspel krijgt dat nu al heel wat opbrengt in verzamelaarskringen heeft daar ongetwijfeld niets mee te maken. En de **25% extra korting** op software die u als nieuwe abonnee krijgt, is waarschijnlijk ook niet interessant. Dat u het blad eerder kunt lezen dan iemand die het gewoon koopt, doet u zeker al helemaal niks. En dat een abonnement u fors wat guldens scheelt, is natuurlijk ook al geen reden.
Maar laten we eerlijk wezen, je hoort er toch niet echt bij tegenwoordig als je geen lid van Hoog Spel bent? **DUS?** Jazeker, dit wordt het eerste goede voornemen in uw leven dat u in daden omzet. **GESELECTEERD!** Oja, laat voor nu die honderd regels maar zitten, één keer de bon op pagina 57 invullen is wel voldoende. **BENT U AL ABONNEE?** Geen probleem, dat fraaie Stikkie kwartet-spel is er ook voor u. Maak alleen even iemand anders lid!

OOK DEZE KEER TEISTEREN WE UW DENKVERMOGENS MET ONZE PRIJSVRAAG.

## PRIJSVRAAG ONVERMIJDELIJK

ZIN OM EEN KANSJE TE WAGEN? PAGINA 64, DAAR GEBEURT HET ALLEMAAL.

# ALS IK TOCH 'S RIJK WAS

PAG. 39

WOUTER KLOOTWIJK ZIT ER NIET MEE, HIJ IS RIJK. WAAROM? KIJK ZELF MAAR OP PAG. 39!

# SIM LIFE

PAG. 54

DE REDACTIE SPEELDE HOOG SPEL DOOR HET KAKELVERSE SIM-PROGRAMMA OP DE LAY-OUT AFDELING ACHTER TE LATEN. EVOLUTIE CONTRA DEADLINES....



# MIGHT & MAGIC 4

PAG. 23

GROOTSTE DOOS OOIT GEZIEN, IS ER INHOUD?

# SONIC 2

PAG. 31

DE NIJVERE HEDGEHOG IS ER WEER!






BLASTEN, BLASTEN, BLASTEN OP DE SUPER NINTENDO

# SUPER ALESTE

PAG. 15

## VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM/MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = Macintosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

**Importeurscode**

**Nederland**

1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectief 020-6223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = RCA/Columbia 035-213246
6 = Otto Simons 05490-37777
11 = 999 Games 020-6445794
13 = Jumbo 020-6267141
14 = MB/Hasbro 030-809600
15 = Ravensburger 033-611445
16 = Selecta 03420-16406
23 = Eurosystems 08380-20222
24 = MicroSoft 02503-13181

**België**

7 = Antaeus 02/721 4520
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

## KENT U DEZE NOG?

# AMAZON

## Guardians of Eden


MS-DOS - SVGA


MS-DOS


MS-DOS

**HET VORIGE ADVENTURE VAN ACCESS, *MARTIAN MEMORANDUM*, WAS TECHNISCH GEZIEN EEN HOOGSTANDJE. MOOIE GRAPHICS EN VRIJWEL ALLE DIALOGEN WAREN GESPROKEN. HET SPEL WAS ECHTER NIET ERG MOEILIJK.**

Amazon is een grafisch avontuur. Zoals de titel al doet vermoeden gaat het om een avontuur dat zich voornamelijk afspeelt in de jungle van Zuid-Amerika. U speelt Jason, de broer van een bekend ontdekkingsreiziger. Als u op een dag op uw werk komt, heeft uw baas slecht nieuws voor u. Uw broer wordt vermist in de jungle en er zijn sterke aanwijzingen dat hij omgekomen is bij een aanval op zijn kamp. Als u, geheel ontredderd naar huis gaat, vindt u een pakje met een noodkreet van uw broer. U bedenkt zich geen seconde en u begint een reddingsactie.

Het spel kent een aantal verschillende perspectieven. Meestal ziet u de wereld schuin van boven en daarin ziet u dan Jason, en later Maya, in rondlopen. Komt u bij een kamer of een andere afgesloten ruimte, dan ziet u deze door de ogen van Jason. De besturing is een combinatie van muis en toetsenbord. De ontwerpers van Access hebben gekozen voor de optie toetsenbord daar waar het rondlopen betreft en voor de muis daar waar het manipulatie van voorwerpen betreft. Dit is even wennen maar het werkt veel vlugger dan alleen de muis of alleen het toetsenbord. Er is wel een mogelijkheid om ook met de muis rond te lopen, maar dit is opzettelijk zo onhandig gehouden dat het niet de moeite loont om het uit te proberen.

Het derde perspectief is een soort filmscherm. Hier ziet u Jason van de zijkant als hij door de jungle loopt of vaart. Er wordt hier sterk gebruik gemaakt van zogenaamde 'parallax scrolling', dat wil zeggen dat voorwerpen op de voorgrond sneller bewegen dan voorwerpen op de achtergrond. Een bekend verschijnsel van het reizen per trein, waarbij het lijkt alsof de kerktoren stil staat terwijl de koeien voorbij flitsen.

Jason heeft de standaard opties in het spel, hij kan lopen, klimmen, voorwerpen pakken, gebruiken en bekijken. Daarnaast kan hij nog een scène verlaten als hij vindt dat hij alles gedaan heeft wat hij moet doen. Het grootste deel van het spel is gericht op het oplossen van raadsels, maar er is ook een aantal actiescènes. Zo moeten Jason en Maya tot drie maal toe een boottocht maken door de jungle waarbij allerlei rotsblokken moeten worden ontweken.

Als u naar het scherm kijkt, zijn er twee mogelijkheden. Heeft u een super-VGA kaart, dan ziet u links de wereld waarin Jason zich beweegt en rechts een even groot vlak met daarin alle voorwerpen die Jason bij zich heeft.

De omtrek van het scherm is gevuld met zestien vierkantjes. Deze zijn leeg aan het begin van het spel, maar naarmate u vordert ziet u hier een aantal belangrijke scènes verschijnen die u al heeft meegemaakt. Klikt u op deze vakjes dan wordt die scène nog eens getoond.

Deze filmpjes bestaan voornamelijk uit vloeiend geanimeerde personen die, met behulp van gedigitaliseerde spraak, een verhaaltje vertellen. Heeft u echter niet de beschikking over een ondersteunde Super VGA kaart, dan wordt het hele scherm gevuld door het plaatje van de speelwereld. De twee plaatjes, dus zowel normaal VGA als super-VGA, zijn overigens exact hetzelfde. Alleen het super VGA plaatje neemt maar een kwart van de ruimte in beslag ten opzichte van het normale VGA plaatje, dus het is ook vier maal zo scherp.

Het geluid van Amazon bestaat uit een soundtrack die continu op de achtergrond te horen is, doorspekt met geluidseffecten. Waarbij het meest opvallende effect natuurlijk de gedigitaliseerde spraak is.

Een apart te vermelden extraatje van Amazon is het help systeem. Bij het installeren van het spel krijgt u de mogelijkheid om drie niveaus van hulp in te stellen. Kiest u voor niveau 1 dan krijgt u alleen maar hints, niveau 2 geeft aanwijzingen en niveau 3 vertelt gewoon wat u moet doen. Kiest u bij het installeren voor niveau 1, dan kunt u dat tijdens het spel in principe niet meer wijzigen. U moet opnieuw installeren om een hoger niveau te krijgen.


MS-DOS

Bij het vragen van hints worden punten afgetrokken van een zogenaamde IQ-score. Zakt deze score onder de honderd, dan krijgt u de eindscène niet te zien. Wordt hij helemaal nul, dan krijgt u ook geen hulp meer.

Helaas is de grafische kant van het spel niet zo'n succes. Kiest u voor super-VGA, dan is het speelveld erg klein en pietepeuterig, maar in normaal VGA is het te blokkerig en onscherp. Ook deze implementatie van een helpsysteem is geen succes. Slaat u het spel op voordat u een hint vraagt en laadt u het daarna weer, dan zijn er alsnog geen punten afgetrokken van uw totaalscore. Het is overigens wel een moeilijk avontuur en diegenen die de moeite nemen om het zonder hulp uit te spelen, zullen er een zware kluif aan hebben. Sterker nog, zonder de hints kunt u het bijna niet oplossen. Maar het blijft wel zaak om aan de verleiding van een kant en klare oplossing te weerstaan. Samengevat is het een stap op weg naar een nieuwe generatie graphics, maar het zal nog behoorlijk wat extra inspanningen vereisen voordat het die belofte waarmaakt.

Jan-Willem van Riet

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Access Software
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA/VESA super-VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound
Min. config.: 640 K, 286, 12 Mhz, harddisk, muis

# ALONE IN THE DARK

**EENS IN DE ZOVEEL TIJD KOMT ER EEN SPEL UIT DAT NERGENS MEE TE VERGELIJKEN IS. HET IS DAN MISSCHIEN IETS TOTAAL NIEUWS EN DAARDOOR NIET ONDER TE BRENGEN BIJ EEN BEPAALD SPELTYPE. JE KRIJGT DAN ZOIETS ALS EEN ADVENTURE/ACTIE/SIMULATIE/RPG. *ALONE IN THE DARK* VAN HET FRANSE SOFTWAREHUIS INFOGRAMES IS ZO'N SOORT SPEL...**

## HUIZE DECETO

Men neme een huis. Liefst een afgelegen landgoed dat verlaten is door gewone mensen en nu volzit met allerhande creeps. Daarin laten we een persoon (lees: held) los, die er eens flink gaat huishouden. Nog een achtergrondverhaaltje bij het geheel en het spel is klaar! Welnu, Infogrames heeft dit dus gedaan en de recensie van dat produkt ligt voor u.
De hoofdpersoon heet Edward Carnby (of als u een vrouw bent Emily Hartwood) en deze gaat op onderzoek uit in een huis, Deceto genaamd, nadat Jeremy Hartwood (de bewoner) zelfmoord heeft gepleegd. Dat deze zelfmoord geen wanhoopsdaad was van een psychisch gestoorde persoonlijkheid, wordt al gauw duidelijk. Er schuilen duistere krachten in het gebouw en die moeten vernietigd worden.


MS-DOS


MS-DOS

## 3D

Nu kunt u denken: "Leuk, aardig, weer een actiespelletje, heb ik al eens gezien." Nou, lees dan even verder, want de manier waarop dit idee is uitgewerkt is een ander verhaal. Alle beelden zijn drie-dimensionaal uitgevoerd. Dit houdt in dat u vanuit vele verschillende (vreemde) camera-standen de hoofdpersoon ziet lopen. Dit gaat bij het spelen zelf zo door en u heeft in een vertrek dan ook een zeer grote bewegingsvrijheid om te lopen, te springen, dingen op te rapen, te doorzoeken en ga zo maar door. De ruimtes waarin de persoon rondloopt, zijn natuurlijk de verschillende kamers van het landgoed en deze liggen bezaaid met vele verschillende voorwerpen en natuurlijk ook de nodige monsters.


MS-DOS


MS-DOS

## CAMERA'S

Om een zo groot mogelijke vrijheid, snelheid en natuurlijk een zo realistisch mogelijke beweging van de hoofdpersoon te creëren, wordt in *Alone in the Dark* gebruik gemaakt van polygone graphics. Deze techniek wordt ook gebruikt in bijvoorbeeld vliegsimulaties en is uitermate geschikt om een voorwerp c.q. persoon uit zoveel mogelijke gezichtspunten weer te geven. Er wordt in elke kamer van het landgoed dan ook gebruik gemaakt van verschillende 'camera's'. Dit houdt in dat wanneer de held naar een hoek van de kamer wordt gestuurd die niet goed te zien is, er meteen wordt overgeschakeld naar een andere camera. Dit zijn niet alleen camera's die vanaf het plafond een "vogelperspectief" geven, maar ook camera's op de vloer met een "kikvorsperspectief". En elke kamer van het huis heeft twee tot vijf camera's. Dat klinkt nogal ingewikkeld, maar de besturing is simpel. Met de cursortoetsen, de spatiebalk en de enter toets is het hele spel te besturen. (Joystick en muis worden overigens niet ondersteund.)
Het manneke kan vechten; waarbij hij zijn handen en voeten gebruikt, zaken openen en doorzoeken, meubels verschuiven en springen. Verder bestaan er bij sommige voorwerpen die u tegenkomt nog wat speciale gebruiksmogelijkheden.
Geluid is er volop en draagt in belangrijke mate bij tot de spanning van het spel. Lekkere muziekstukjes, aangevuld met gedigitaliseerde "OOEEEF's" en "AAAARGH's" van een gewonde hoofdpersoon, het kletteren van zwaarden en het brullen van zombies, vormen een worst van avontuur.

Nadat ik een paar maanden geleden de demo van dit spel zag, heb ik vol ongeduld zitten wachten op het spel zelf, en ik kan niet zeggen dat die Fransen me teleurgesteld hebben. Zo zie je maar dat je voor goede "ware" niet zo vreselijk ver weg hoeft. Al is het spel niet al te gemakkelijk, het is wel een uitdaging om voor te gaan zitten, alleen al om te kijken wat de volgende kamer weer biedt. *Alone in the dark* is in alle opzichten goed verzorgd: zowel de graphics als de muziek zijn af. Een klein voorbeeldje, waar ikzelf nogal van was gecharmeerd; na het afvuren van het geweer dat in de eerste kamer ligt, maakt het figuurtje ook een beweging waarmee hij het wapen opnieuw laadt en dat vergezeld gaat van een ("TSJK-TSJK") ladend geluid.

Wel een klein puntje van kritiek op de monsters. Ze zijn niet bijster intelligent en ze lopen derhalve tegen alle voorwerpen op die ze op hun weg tegenkomen, waardoor ze wel eens klem komen te zitten. De mogelijkheden zijn dan weglopen, zodat het voorwerp niet meer op de weg ligt van het monster, of afmaken die hap...

Tja, en wat is Alone in the Dark nu eigenlijk? Laten we het maar houden op een VIRTUAL DREAM!

*Arthur Geraerts*

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Covox/Sound Source
Min. config.: 640K, 286, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

# ACTION REPLAY MK III

**IN HET VORIGE NUMMER VAN HOOG SPEL BRACHTEN WIJ DE *PRO ACTION REPLAY* - DIE LEVERBAAR IS VOOR SEGA MEGA DRIVE, NINTENDO NES, NINTENDO GAME BOY EN DE NINTENDO SUPER NES - AL ONDER DE AANDACHT. AAN DE *ACTION REPLAY* VOOR DE AMIGA ZIJN WE IN HET VORIGE NUMMER VOORBIJ GEGAAN, AANGEZIEN DIT APPARAAT MEER IS DAN ALLEEN EEN HULPMIDDELTJE OM VALS TE SPELEN.**

## MONITOR

Bij de ontwikkeling van de Action Replay voor de Amiga is men namelijk op de eerste plaats uitgegaan van gereedschap voor de programmeur.
De cartridge - die in het uitbreidingsslot aan de linker zijde van de Amiga wordt gestoken - bevat onder andere een complete machinecode-monitor met vele functies. Dit uitbreidingsslot wordt niet doorgevoerd door de Action Replay, dus er kan geen andere randapparatuur op worden aangesloten. Een harddisk wordt overigens niet ondersteund. Het voert te ver om in dit artikel al te diep op deze functies in te gaan, aangezien Hoog Spel toch een spellenblad is en blijft. We willen echter ook niet geheel aan die mogelijkheden voorbijgaan omdat we de Action Replay dan tekort zouden doen. Daarom hieronder een beknopt overzicht van een aantal van deze functies.

Hobbyisten die graag demo's maken kunnen met behulp van de Action Replay ook graphics en/of stukken




muziek dan wel samples uit bestaande programma's lichten en deze op diskette opslaan. Vooral bij spellen komt het echter voor dat het beeld eigenlijk uit meerdere afbeeldingen tegelijk bestaat, waardoor het resultaat wel eens verrassend kan uitpakken.
De beelden en geluiden kunnen dan met daarvoor geschikte software worden gemanipuleerd, waarna het resultaat in eigen demo's kan worden opgenomen. (Houdt echter wel rekening met het feit dat ook hierop het copyright van toepassing is en men de op deze wijze verkregen resultaten dus niet voor commerciële doeleinden mag aanwenden!)

Voor het overige bevat de *Action Replay* een assembler, disassembler, debugger, burstnibbler en een utility om de Copper (een speciale Amiga chip waarin gegevens omtrent de aansturing van het beeldscherm staan) te programmeren.

## VOOR DE SPELER

Na de voor ons (en de gemiddelde spellenspeler) toch wel wat droge tekst hierboven komen we aan het - in elk geval voor ons - meest interessante deel van de Action Replay aan.
Het eenvoudigst te gebruiken onderdeel daarvan is een knopje waarmee men traploos de snelheid van de Amiga kan beïnvloeden. Het knopje laat zich met een tuimelschakelaartje eenvoudig aan- en uitzetten. Ingeschakeld kan men een spel vertragen (praktisch tot aan stilstand toe), waardoor het complete spel langzamer draait. Hierdoor wordt het in veel gevallen mogelijk om een lastig gedeelte van een spel met wat minder moeite en zonder al te veel kleerscheuren door te komen. Bedenk hierbij wel dat de vijand niet de enige is die aan de vertraging onderworpen wordt. Ook het door u bestuurde figuurtje/voertuig beweegt langzamer, zodat hij/zij/het meer tijd nodig heeft om bijvoorbeeld over een aankruipende kogel heen te springen. Het geeft de speler derhalve niet opeens veel meer reactietijd. De vertraging is echter wel handig om bepaalde patronen van de tegenstander(s) wat makkelijker te leren herkennen.

## TRAINER

Met de Action Replay kan men op diverse manieren in een spel ingrijpen. Net als bij de in het vorige nummer van Hoog Spel besproken uitvoeringen voor spelcomputers, kan men zich met deze versie voor de Amiga extra levens, energie en dergelijke toebedelen.

U begint met het normaal laden van het spel dat u wilt spelen. Als dat is gebeurd drukt u op de 'freeze' knop van de cartridge. (Voor het gemak gaan we even uit van een spel waarbij u aan de normaal beschikbare vijf levens niet voldoende heeft.)
Het spel is nu bevroren en u kunt beginnen met valsspelen. Met het commando "TS 5" wordt de trainer gestart.
De Action Replay speurt nu naar alle geheugenlokaties waarin de waarde 5 (het aantal levens in dit geval) voorkomt en onthoudt deze. U herstart het spel en u pleegt zelfmoord, dit is zonder voorwerpen op te rapen of te schieten. Zodra u een leven heeft verloren drukt u opnieuw de 'freeze' knop in. Dan voert u het commando "T 4" in, waarmee de Action Replay de opdracht krijgt om de geheugenlokaties op te zoeken waarin de eerder gevonden waarde 5 is veranderd in 4. Er verschijnt dan een overzicht met alle geheugenposities waarvoor deze voorwaarden geldt. Mochten dit er teveel zijn, dan herstart u het spel opnieuw en u offert nog een leven op. Hierna activeert u de 'freezer' weer en laat deze zoeken naar de waarde 3. Meestal zal de Action Replay dan de mogelijkheden wel tot aanvaardbare proporties hebben beperkt.
Vervolgens wordt de machinecode monitor ingeschakeld en in de betreffende geheugenlokatie het gewenste aantal levens ingevoerd, waarna u de monitor weer verlaat door de <ESCAPE> toets in te drukken en het spel hervat. Kunt u naar niet kiezen uit 10 levens of 99, dan bestaat ook de mogelijkheid om het aantal levens als oneindig op te geven.

## DEEP TRAINER

De nieuwste versie van de Action Replay MK III (versie MK 3.09) bevat ook een zogenaamde 'deep trainer'. Om hiervan gebruik te kunnen maken moet uw Amiga over minstens 512Kb vrij geheugen beschikken nadat het spel is geladen. Via een optie in de Action Replay kan men nu deze extra 512Kb reserveren voor de Action Replay. Deze 'deep trainer' is bedoeld om ook vals te kunnen spelen in die spellen die niet via de normale trainer zijn te beïnvloeden. Het grote verschil tussen de normale trainer en deze 'deep trainer' is dat het nu ook mogelijk is om in te grijpen in variabelen die niet door middel van een duidelijk getal worden voorgesteld, zoals bijvoorbeeld een energiebalk.

## AMIGA

Met de Action Replay heeft men een veelzijdig instrument in handen waarmee men in de meeste spellen vals kan spelen. De functies van de machinetaal monitor vormen daarbij een leuk extraatje voor de programmeurs onder ons.

Het gebruik van de trainer-opties werkt bij de meeste spellen goed. Sommige spellen zijn echter reset-bestendig, waardoor de Action Replay hierop niet goed functioneert.

Behalve de in Hoog Spel al eerder gedane waarschuwing om voorzichtig te werk te gaan bij het gebruik van dergelijke valsspeel apparaatjes (het moeiteloos doorwandelen van een spel kan uw speelplezier wel degelijk bederven) lijkt mij een tweetal andere waarschuwingen op zijn plaats. Om te beginnen is het raadzaam om een eventueel aanwezige harddisk af te koppelen. Zorg er ook voor dat u de diskette waarop uw dure spel staat beveiligt tegen schrijven. Een ongeluk zit immers in een klein hoekje.

De Action Replay is eenvoudig te bedienen, zij het dat het in het begin even puzzelen voordat men de gewenste resultaten heeft bereikt. Gelukkig wordt de cartridge met een Nederlands-talige handleiding geleverd zodat er met de nodige oefening wel uit te komen is.

Ook wanneer u de Action Replay MK III uitsluitend zou gebruiken voor het valsspelen, biedt dit apparaatje in mijn ogen waar voor z'n geld.

Peter Nouzo

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Datel Electronics

Microcomputers:
Amiga 500 (1Mb): ƒ 199,00/BEF 3895
Amiga 2000: ƒ 219,00/BEF 4249

(Cowboys Software: 08897-72546)

Spelcomputers:
Nintendo
NES: ƒ 129,00/BEF 2499
Game Boy: ƒ 129,00/BEF 2499
Super Nintendo: ƒ 169,00/BEF 3279

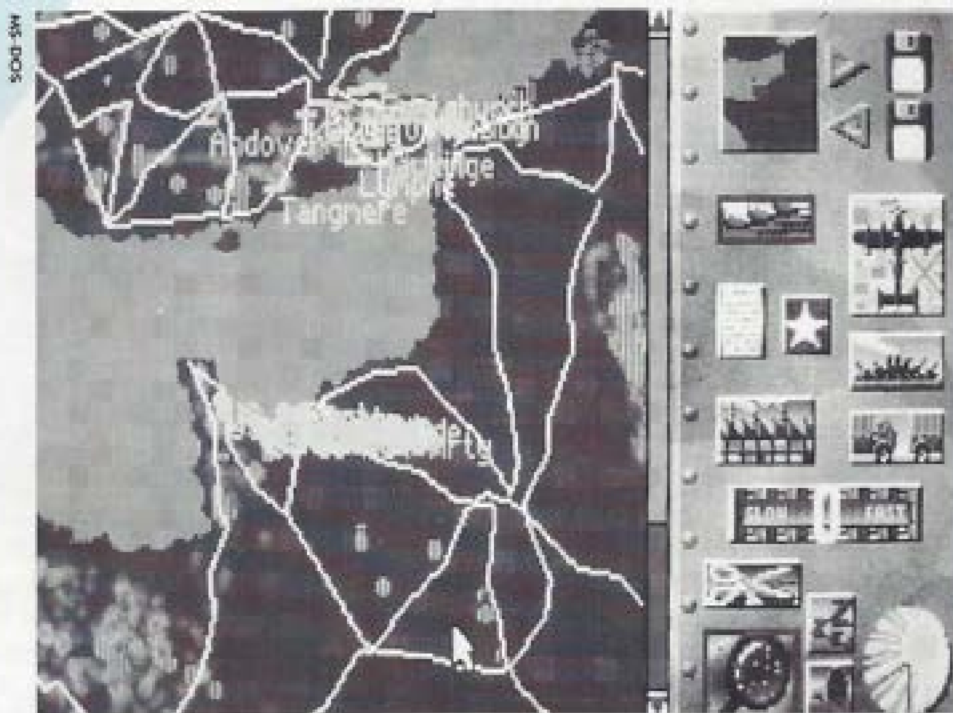
Sega Mega Drive: ƒ 169,00/BEF 3279

(Eurosystems: 08380-20222)

# CAMPAIGN

**MET *CAMPAIGN* BRENGT EMPIRE NA *TEAM YANKEE* EN *PACIFIC ISLANDS* - *TEAM YANKEE 2*, EEN WARGAME DAT QUA MOGELIJKHEDEN DE VORIGE SIMULATIES VER ACHTER ZICH LAAT.**

In Campaign wordt het voeren van oorlog waarlijk groots aangepakt. In plaats van simpelweg zes of tien tanks of vliegtuigen te commanderen, kunt u er in Campaign zo'n 3000 (!!) besturen, onderverdeeld in meer dan 150 verschillende types. Het gevechtsterrein kan tot tien miljoen (!) vierkante kilometer beslaan.






## NIVEAUS

Het spel kent drie niveaus waarop gespeeld kan worden. Gaat u strategisch aan de gang, dan hebt u als bevelhebber de controle over alle schepen, land- en luchteenheden plus de produktie-eenheden (met andere woorden: fabrieken).
Op het tactische niveau bent u als generaal verantwoordelijk voor iedere afzonderlijke veldslag, met tot 16 actieve tanks plus artillerie en luchtondersteuning.
Op het lokale niveau kunt u als tank bestuurder/schutter elke slag in 3D uitvechten. U kijkt hierbij achterop de door u bestuurde tank.

## HET SPEL

Na een prachtige introductie belandt u op de overzichtskaart, vanwaar U een scenario kunt laden. De scenario's staan heel handig in verschillende subdirectories, van simpel tot complex.
Deze scenario's variëren van een eenvoudige slag tussen twee tankeenheden tot de Slag bij Kursk, waarbij u als Duitse commandant de controle hebt over duizend tanks en massa's ondersteunende eenheden.

Gaat u als Rus aan de slag dan worden dit er 2000.
Wanneer een van uw eenheden een vijandelijke eenheid ontmoet, dan wordt er een slag uitgevochten. Deze slag kunt u automatisch laten uitvechten door de computer, of u kunt zelf het commando over de gevechtsgroep op u nemen en als groepscommandant uw voertuigen besturen.
Voor de spelers die nóg meer controle willen hebben, u kunt zelfs ook nog het commando over een van uw voertuigen overnemen. U bestuurt het voertuig dan zelf, ook het afvuren van de kanonnen behoort nu tot uw taak.

Uw tank en de voertuigen van de tegenstanders zijn in 3D duidelijk per type te herkennen. U kunt alleen tanks en rijdend geschut overnemen, geen vliegtuigen of trucks.

## EDITOR

Een aardige optie in het spel is de Campaign Map *Editor*. Hiermee kunt u zelf compleet nieuwe scenario's maken.
U begint met een kaart van het slagveld te tekenen, vervolgens plaatst u de verschillende eenheden en bepaalt u de parameters. Voor een overwinning: de Victory conditions.



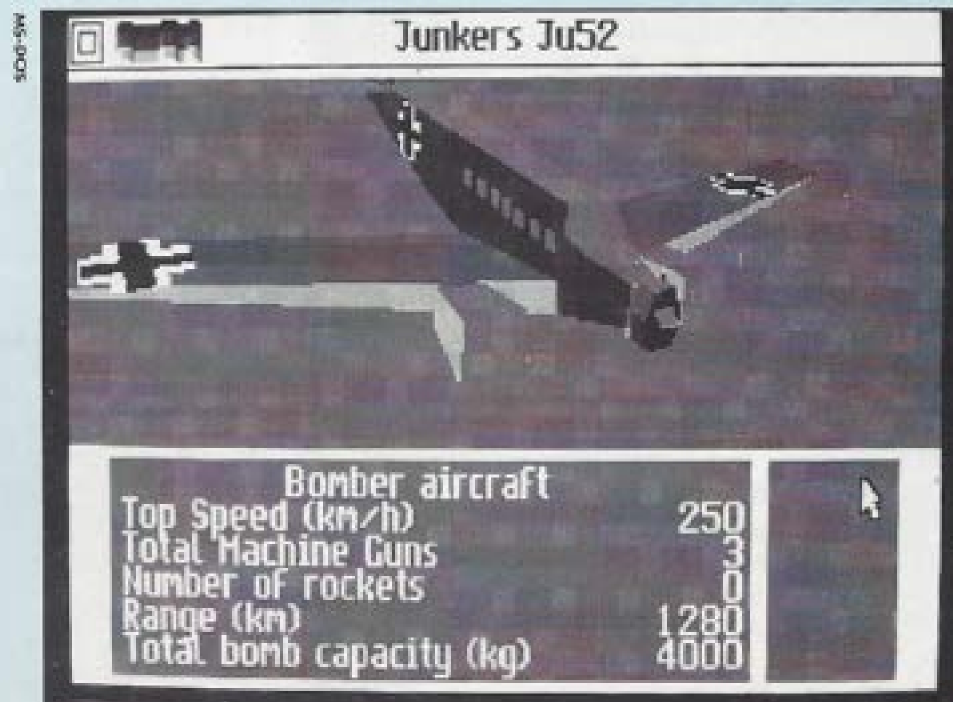

Empire zegt zelf op de verpakking: "Het meest hoogstaande strategie spel ooit ontwikkeld voor een thuiscomputer."

Dat is een beetje hoogdravend, vind ik persoonlijk. Het spel is groot en uitgebreid maar als 'wargamer' ben ik er niet echt van onder de indruk. De 3D gevechten blijven duidelijk achter bij die van Team Yankee, Pacific Islands of zelfs M1 Tank Platoon.
Als echte "bordspel" wargamer liet ik meestal de slagen door de computer uitvechten, aangezien dat soort directe actie me niet echt kan boeien.

De strategische kant van het spel, het "bordspel" element, blijft duidelijk achter bij de "echte" computerbordspellen zoals *V for Victory* of *Sands of Fire*.
Het beste deel van het spel vind ik nog wel de uitgebreide Campaign Map Editor, die de speler de mogelijkheid geeft zelf de meest mogelijke en bizarre scenario's te ontwikkelen.

Al met al een wat ongelukkige combinatie van bord- en 3D wargame, die zeker de gevorderde wargamers niet zal aanspreken.

*Rob Hunter*




## PRODUKT INFO

Fabrikant: Empire

Amiga (1Mb) ƒ 119,00/BEF 2299
Atari ST (1Mb) ƒ 119,00/BEF 2299
MS-DOS ƒ 129,50/BEF 2499
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib/Soundblaster
Systeemeisen: 640K, 286 12 Mhz+, harddisk, muis

# COMANCHE, MAXIMUM OVERKILL

De Boeing-Sikorsky RAH 66 Comanche helikopter is ontwikkeld op verzoek van het Amerikaanse leger. De opdracht hierbij luidde: "Ontwerp voor ons een type helikopter dat we ook nog in de 21e eeuw kunnen gebruiken. (Op zich geen exorbitante eis natuurlijk omdat de 20e eeuw over een paar jaar alweer bijna achter de rug is.)

Voor de ontwikkeling van een simulatie rond dit toestel heeft het Amerikaanse softwarehuis Novalogic een compleet nieuwe technologie ontwikkeld. De huidige vluchtsimulaties maken veelal nog gebruik van polygonen. Hieraan kleven nadelen als het gebrek aan snelheid, aangezien er veel rekentijd nodig is voor het verversen van het beeldscherm. Novalogic maakt nu gebruik van nieuw ontwikkeld mathematisch model waarbinnen men de rekeneenheid 'Voxel' heeft bedacht. Het grote voordeel van zo'n 'Voxel' is dat: het de computer in staat stelt om een ongelooflijke hoeveelheid berekeningen uit te voeren. Het resultaat hiervan is een tot nog toe niet mogelijke grafische perfectie en snelheid van beeldopbouw. Voor dit rekengeweld is echter wel minimaal een 386 met minstens 4Mb geheugen noodzakelijk.

We hebben een demo van dit nieuwe spel gezien in Amerika en, eerlijk is eerlijk, zelfs wij waren er helemaal stil van.

**Novalogic/U.S. Gold: MS-DOS**

# ULTIMA VII

## Deel 2: The Serpent Isle

In dit nieuwe deel van de *Ultima* saga vindt u zichzelf wederom in Britannia terug onder exact dezelfde omstandigheden welke de Guardian dwarszaten in *Ultima VII*.

Het is alweer achttien maanden sinds uw overwinning - of wat daarvoor doorgaat - maar u ontdekt dat de wereld in een precaire situatie verkeert. Verschrikkelijke magische stormen teisteren het land, een vreemde ziekte maait gargoyles en Emps weg. En het zal niet lang duren voordat deze ziekte op de mensen zal overslaan; of u moet een oplossing zien te vinden!
En dan is er ook nog het probleem van het genootschap, wiens leider Batlin aan het eind van *Ultima VII* de gerechtigheid ontvluchtte.

De oplossing voor al uw problemen kan gevonden worden op het legendarische Slangen Eiland. Wanneer u dit nieuwe land verkent ontdekt u dat het evenwicht tussen orde en chaos geheel verdwenen is; de oorzaak van alle problemen in Britannia. Maar voordat u de kosmische balans weer in evenwicht kunt brengen moet u eerst de vreemde en fascinerende geschiedenis van de oude bevolking van dit mysterieuze eiland zien te ontrafelen.

En vraag ons niet waarom dit niet gewoon Ultima VIII heet!

**Origin, MS-DOS**

# X-WING

Het rommelt binnen het Melkwegstelsel. Er zijn twee grote facties ontstaan waarachter de diverse beschavingen zich hebben geschaard. De *Rebel Alliance* heeft de strijdbijl opgenomen en komt in opstand tegen de meedogenloze dictatuur van het Empire.

Het mag als hoopgevend worden beschouwd dat de rebellen inmiddels een leuke vloot X-Wings hebben gebouwd en, belangrijker nog, voldoende piloten hebben om deze toestellen te besturen.

In dit nieuwe spel van LucasArts Entertainment, dat gebaseerd is op de epische ruimteslagen uit de Star Wars films, bestuurt u dit toestel.

Er wordt van u verwacht dat u ruimteslagen levert met *TIE Fighters* en Star Destroyers. De missies bestaan uit het escorteren van andere ruimtevaartuigen, adembenemende luchtgevechten en de beroemde vlucht over het oppervlak van de Death Star.

Het spel wordt volgens LucasArts gecompleteerd door een dynamische soundtrack, wat zoveel wil zeggen dat de - op de oorspronkelijke muziek uit de Star Wars films - muziek zich aanpast bij de verrichtingen van de piloot en daardoor gelijke tred houdt met de intensiteit van de actie op het beeldscherm.

**LucasArts Entertainment/U.S. Gold: MS-DOS**



# FRONTIER
## ELITE 2

Al weer heel wat jaartjes geleden (in 1984 om precies te zijn) bracht een - tot dan - onbekend tweetal het spel *Elite* uit.
Hierin stond het drijven van handel en het voeren van strijd in het heelal centraal. Door het kopen en verkopen van goederen en deze van het ene naar het andere sterrenstelsel te transporteren kon men geld verdienen. Dit geld had men weer nodig om het eigen ruimteschip te verbeteren en van krachtigere wapens te voorzien.

Nu, na al die tijd, komt Konami met *Frontier - Elite 2*. U begint hierin als gezagvoerder van een klein ruimtevaartuig en kunt kiezen tussen een arcade-actie spel of een compleet scenario waarin men zeer lang de ruimte onveilig kan maken, net zoals dat ook bij het oorspronkelijke *Elite* al het geval was.
Het gebied waarin u vliegt beslaat meer dan honderd verschillende sterrenstelsels - gebaseerd op astronomische gegevens - waarbij gebruik wordt gemaakt van de laatste wetenschappelijke inzichten omtrent het ontstaan van planeten. Zo wordt er rekening gehouden met oppervlakte-temperatuur en chemische elementen die op de planeet te vinden zijn. Ook bevatten de planeten details als bergen, kraters, oceanen en bossen.




Wij zijn heel benieuwd of *Elite 2* onze hooggespannen verwachtingen kan waarmaken.

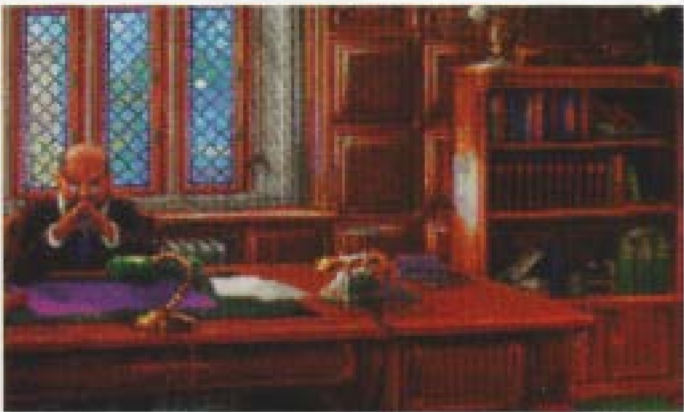
**Konami: MS-DOS**

# DAUGHTER OF SERPENTS

Geruchten over een antiek document... een mysterieuze moord in de haven. Probeer de geheimen te ontrafelen van een lang-vergeten macht in het mystieke en gevaarlijke Alexandrië - waar waarheid en legendes uit het oude Egypte samen komen.

Egypte, Alexandrië, 1920. U bent net gearriveerd en staat op het punt het schip te verlaten. Dan ziet u de mysterieuze Turkse passagier die de hele reis in zijn hut door gebracht heeft. Wanneer hij de vaste wal bereikt ontstaat er enige commotie. Een in wit geklede Arabier komt met getrokken dolken de kade opgestormd. Alhoewel de Turk hem volpompt met kogels blijft hij doorgaan, steekt de Turk neer en zijgt dan dood neer. Pas veel later zal u duidelijk worden wat zich hier afgespeeld heeft.

**Millennium, MS-DOS, Amiga**



MS-DOS

# SPELLCRAFT
## Aspects of Valor

MS-DOS



Het Japanse softwarehuis ASCII is niet alleen beroemd vanwege de samenwerking met MicroSoft inzake het opzetten van de zo desastreus gefaalde MSX-standaard. Ook is men bekend van vele meer dan uitstekende spellen met name voor spelcomputers. Ook voor MSDOS heeft men zeer fraaie spellen gemaakt, het eerste spel dat in Europa uitgebracht zal worden is *Spellcraft*.

Bij een bezoek aan Stonehenge wordt u naar de magische mysteries van Valoria getransporteerd. Hier ontdekt u dat de Moderne en Magische werelden binnenkort totaal vernietigd zullen worden door strijdende magiërs. Behalve natuurlijk wanneer u daar een stokje voor steekt. En dat kan door in de leer te gaan bij een wijze magiër die bereid is u op te leiden zodat u de beide universa van een gewisse ondergang kunt redden.

U bent de enige die de geheimen van de Magische wereld kunt ontsluiten. Hiertoe moet u zowel alle uithoeken van de Moderne Wereld bezoeken als de duistere domeinen van Valoria verkennen. Maar let op! Beginnende magiërs kunnen ten prooi vallen aan hun eigen spreuken en bezweringen. Maak één fout en het wordt een enkele reis hel en verdoemenis.

MS-DOS



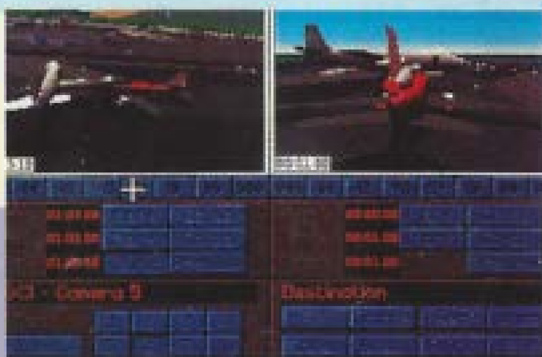

**ASCIIWARE, MS-DOS**

# STUNT ISLAND

Deze *Flying and Filming Simulation* van Disney Software is een compleet nieuwe vorm van simulatie. Door vluchtsimulatie te combineren met het maken van een film verkent *Stunt Island* nieuwe gebieden.

*Stunt Island* werd ontwikkeld in samenwerking met beroemde stuntregisseurs uit Hollywood. U kunt uw eigen stuntfilms ontwerpen, vliegen en filmen in een wereld naar eigen keuze. Vlieg tussen torenhoge gebouwen en onder bruggen door, door explosies heen of wat u maar wilt.

MS-DOS




alles is mogelijk in deze unieke simulatie. Er zijn tien verschillende toestellen plus een 'hang glider' en een parachute welke u allemaal gebruiken kunt. Met de 'set editor' kunt u bestaande omgevingen wijzigen of er eentje helemaal van de grond af aan ontwerpen. Meer dan 150 verschillende voorwerpen zoals bomen, gebouwen en landschappen kunt u combineren tot een uniek decor waarin uw stunts plaatsvinden.

Nadat de stunts in VGA 256 kleuren gefilmd zijn, kunt u de film monteren. Door in de montagekamer muziek en geluidseffecten toe te voegen kunt u een produkt afleveren waar menigeen vol plezier naar zal kijken.

**Disney Software, MS-DOS**




HET WAS EVEN WACHTEN, MAAR EINDELIJK IS DE METALEN STRIJDER IN ZIJN NIEUWSTE GEDAANTE OOK VOOR DE SUPER NINTENDO TE KRIJGEN.

## WAT IS ER LOOS?

De renovatie van de oude binnenstad van Detroit is volop aan de gang, de aannemer OCP heeft huurlingen, de Rehabs, ingezet om de bewoners gedwongen te evacueren. Deze Rehabs gaan er forstegenaan; bloed kleurt de straten rood. Vanwege de politieke implicaties en fikse smeergelden verdoezelt de gemeente alles en moeten de media de Splatterpunks de schuld geven. Deze komen echter in opstand en dan begint de ellende pas echt.

Robocop krijgt opdracht de rust en orde weer te herstellen in de stad.

## WAT GEBEURT ER?

Het spel kent twee verschillende soorten velden. In de loop-velden vecht Robocop zich van links naar rechts een weg door stadswijken, onderwijl alles overhoop schietend en ferme meppen uitdelend. Uiteraard is ammunitie beperkt, deze kan echter aangevuld worden met bonusvoorwerpen. Robocop kan onderweg verschillende wapens vinden, zoals lasergeweren, vlammenwerpers en raketwerpers.
Na deze strijd overleefd te hebben gordt hij zich een jetpack om en vliegt boven de stad verder.
Hier moet hij zich verdedigen tegen het afweergeschut van tanks op de grond en op hem afduikende Splatterpunks.
Wanneer hij vervolgens de toegang tot de riolen gevonden heeft en deze levend weet te verlaten, komt hij tegenover de gevechtsrobot Otomo te staan. Weet hij deze te verslaan dan kiest hij weer het luchtruim, op weg naar het hoofdkwartier van OCP. In deze immense wolkenkrabber zitten namelijk zijn vrienden gevangen. Deze worden bewaakt door twee gevechtsrobots die Otomo een kleine jongen doen lijken.

## WAT DAN?

In totaal kunt u vijf maal een CONTINUE gebruiken, daarna moet u weer helemaal opnieuw beginnen. Het spel kent geen 'passwords'. Mocht u de Hoge Score Tabel halen, dan kunt u hier uw naam vastleggen.

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Super Nintendo ƒ 199,00/BEF. 2899

Deze versie van Robocop 3 is nog beperkter dan die besproken in Hoog Spel 8. In feite is er niets anders te doen dan schieten, schieten, schieten, zelfs in de vlieg-levels. Bovendien is de tegenstander dermate zwaar bewapend dat het bijna onmogelijk is verder in dit spel door te dringen. En de verwarrende bediening helpt daar ook al niet bij.

Het geheel mag er dan misschien wel goed uitzien, qua speelbaarheid blijft er veel te wensen over. En wat ze er daar dan nog voor durven vragen!

Doorspoelen!

Harry d'Emme




# ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO

# BATMAN

NINTENDO NES

## THE RETURN OF THE JOKER

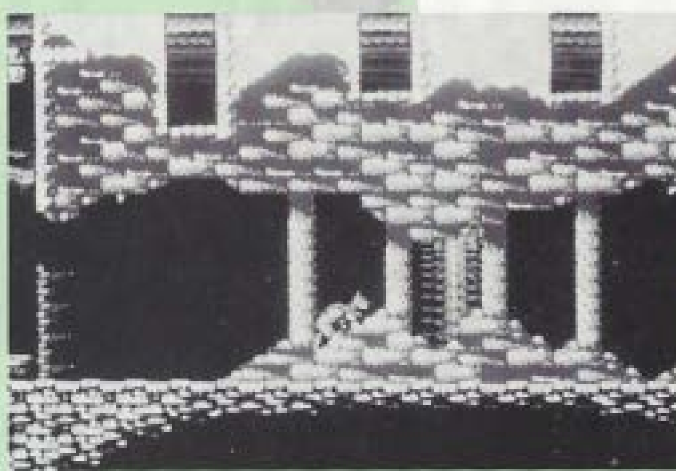
OP ONVERKLAARBARE WIJZE ZIJN KOSTBARE METALEN UIT DE MIJNEN VAN GOTHAM CITY VERDWENEN. EENTJE DAARVAN IS ZEER GIFTIG EN WORDT GEBRUIKT VOOR RAKETTEN.

### NES

Eerlijk gezegd valt dit een beetje tegen. Er valt niet genoeg te doen en de levels zijn redelijk eenvoudig. Binnen de kortste keren had ik het spel dan ook uitgespeeld.
De graphics zijn redelijk, maar de animatie is ronduit slecht uitgewerkt; Batman loopt rond alsof hij koude voeten heeft.

In dit genre kan ik betere spellen bedenken, zeker voor dit geld!

Harry d'Emme



Zoals gewoonlijk is de politie ten einde raad en wordt de hulp van Batman ingeroepen. Al snel deduceert Batman dat slechts één misdadig genie een dergelijk plan kan beramen: de Joker is kennelijk weer terug!



Batman moet zo snel mogelijk de geheime schuilplaats van de Lachende Crimineel zien te vinden voordat de boel uit de hand loopt.

## NES vs GAME BOY

Alhoewel het verhaal gelijk is aan de Game Boy versie, is het spel zelf duidelijk verschillend. Er zijn nu zeven levels met in de meeste twee sublevels en een eindboss. Deze stages variëren van de kathedraal van Gotham City tot het eiland van Hacienda. Een ander groot verschil met de Game Boy versie is dat Batman nu geen enterhaak heeft om van gebouw naar gebouw te zwaaien.

Wel kan hij onderweg een reeks wapens oppikken zoals schildsterren, batarangs en kruisbogen. Bovendien kunnen sommige wapens versterkt worden en is het mogelijk de kracht van sommige wapens zelf te bepalen (hangt af van hoe lang de vuurknop ingedrukt wordt).
Ook kan Batman sommige vijanden op laten hoepelen door zijn befaamde Bat-sliding, waarmee hij iedereen omver maait.

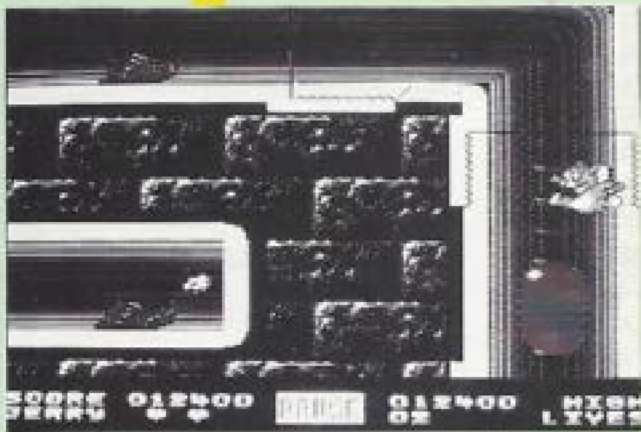
Batman baant zich een weg door de diverse levels, springend van platform naar platform, onderwijl de rondlopende dodelijke vijanden uit de weg ruimend.
Gelukkig krijgt u 'passwords' zodat u niet iedere keer weer helemaal opnieuw hoeft te beginnen.

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Sunsoft
Nintendo NES ƒ 189,00/BEF. 3345

De Game Boy versie werd in Hoog Spel 13 gerecenseerd.

KATTEKOP TOM GEEFT HET OOK NOOIT OP. DEZE KEER HEEFT HIJ JERRY'S NEEFJE TUFFY ONTVOERD EN HEM IN EEN KIST OP ZOLDER OPGESLOTEN.




NINTENDO NES

Jerry kan dit uiteraard niet op zich laten zitten en u mag hem helpen Tuffy te bevrijden. Jerry moet vanuit de kelder iedere verdieping van het huis door om - eindelijk op zolder aangekomen - Tuffy te bevrijden voordat het te laat is.

## GEVAAR!

Iedere verdieping van het huis is vol gevaren. Niet alleen zijn er gevaarlijke spinnen, vleermuizen en wespen, maar ook komt u bijvoorbeeld op hol geslagen speelgoedsoldaatjes tegen. In de riolering - een wat onfrisse manier om verder te komen, dat wel - moet u het zelfs tegen kreeften en slakken opnemen. Wanneer u tenminste niet weggespoeld wordt wanneer iemand het toilet doortrekt.

Als standaardwapen gooit Jerry met knikkers, wanneer hij andere wapens opgepikt heeft kunt u deze naar keuze gebruiken. Met de SELECT toets bepaalt u welk wapen Jerry gebruikt. De voorraad knikkers is onbeperkt, de andere wapens zoals ondermeer hamer, boor, vleesbijl en kauwgom kunt u beperkt gebruiken. U zult zelf moeten uitpuzzelen wat iedere wapen voor uitwerking heeft, dus begin maar vast na te denken over dat inktpotje.

De grote brokken kaas die u oppikt geven Jerry energie, kleinere brokken zijn goed voor bonussporten aan het eind van een level.

Natuurlijk kan Jerry springen, de lengte van de sprong is afhankelijk van hoe lang u de knop ingedrukt houdt. Ook kunt u Jerry tijdens de sprong besturen, in sommige gevallen bittere noodzaak om te overleven. Bovendien kan Jerry langs draden en elektraleidingen omhoog klimmen. Kijk uit voor de ontsnappende stoom uit de warmwaterleidingen!

Het spel kent geen 'passwords' en slechts twee CONTINUE's. Na de tweede CONTINUE moet u weer helemaal opnieuw beginnen.

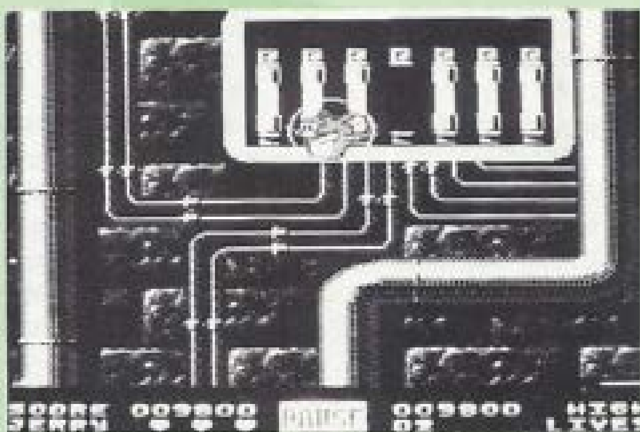
## PRODUKT INFO

Fabrikant: Hi Tech Expressions
Nintendo NES ƒ 139,00 / BEF. 2865

De levels op zich zijn behoorlijk groot en kunnen aardig ingewikkeld worden. Ook geheime velden komen voor, doch zijn niet altijd gemakkelijk te vinden.
Het spel ziet er goed uit en is zeer gedetailleerd weergegeven. De bewegingen van de karakters is uitstekend, en er is over details nagedacht. Zo loopt/springt Jerry in perfecte slow motion wanneer hij langs een spinneweb gaat.

Het ontbreken van 'passwords' is jammer. Ondanks dat in de categorie loop & spring spellen een van de betere & derhalve van harte aanbevolen.

Harry d'Emme




# TOM & JERRY

# TINY TOON ADVENTURES:

NINTENDO GAMEBOY

## BABS' BIG BREAK

HEBBEN WE DE VORIGE KEER *TINY TOON ADVENTURES* VOOR DE NES BESPROKEN, BLIJKT ER EEN HELE SERIE SCHUIL TE GAAN ACHTER DIE TITEL EN IEDER SPEL IS ANDERS.




In *Babs' Big Break* (Babs' grote kans) komt u wederom in de cartoonwereld van de Toons terecht. Deze keer gaat Buster Bunny's vriendinnetje Babs in de grote stad in de Acme bioscoop werken. Wat ze echter niet weet is dat Montana Max - jazeker, die weer! - van plan is de bioscoop tot zijn hoofdkwartier te maken. En hij zal zich daarbij zeker niets aan Babs gelegen laten liggen.
Buster vertrouwt het hele zaakje niet en hij besluit achter haar aan te reizen. Zijn vrienden Plucky de eend en Hamton het varkentje gaan met hem mee.

## DRIE HELDEN

U begint het avontuur in de gedaante van Buster, maar u kunt op ieder willekeurig moment in Plucky of Hamton veranderen. Aangezien alle drie de heren op een eigen wijze vijanden te lijf gaan, kan in sommige delen van een level een bepaalde figuur de voorkeur verdienen. Hamton rolt een meloen op de vijand af, Plucky werpt een kaalsende ananas. En dat is soms beter te gebruiken dan die boogworpjes wortel waar Buster het patent op heeft.
Daarnaast zitten er in ieder level ook nog andere vrienden verborgen zoals Dizzy Devil en Furball. Dizzy Devil kan zich in een wervelwind veranderen en op die manier een weg door keiharde rotsen banen. Furball de kat is zeer goed in het tegen verticale vlakken oplopen. Andere vrienden hebben elk weer een eigen specialiteit. Deze helpers zoals Dizzy zitten in geheime velden verborgen, maar gelukkig weten we allemaal dat die te bereiken zijn via boomstronken en mangaten - in een stad zijn er niet zo gek veel boomstronken tegenwoordig. Deze vrienden kunnen echter - nadat u ze gevonden hebt - niet naar willekeur ingezet worden maar moeten voor één specifiek doel gebruikt worden. Gelukkig duiken ze zelf meestal wel op als ze nodig zijn. Zo hebt u Dizzy nodig om via een rotswand het eerste level te verlaten.

## PLATFORM

Babs' Big Break bestaat uit een groot aantal levels, de meeste daarvan platformvelden in de trant van Mario. Daarnaast zijn er tussenvelden, zoals het veld waarin u lopend over een transportband met voedsel Dizzy eten moet zien te geven.
Onderweg verzamelt u door op de bekende in de lucht hangende blokken te springen bonusvoorwerpen voor extra levens, energie en wapens. Ook de overal voorkomende juwelen hebben een nuttige functie, deze hebt u namelijk nodig om in de sub-spelletjes te kunnen spelen.
Er zijn twee sub-spellen. In het eerste moet u hardlopen tegen een andere tekenfilmfiguur. Het tweede laat u met een hamer uit kokers opduikende koppen van vijanden inslaan. Hoe meer ingeslagen koppen, hoe meer punten!

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Game Boy ƒ 99,00 / BEF. 1885




Een uitstekende spel met vele verrassingen, en dan heb ik het nog niet eens over die ondergrondse gang waar het pikdonker is zodat je nauwelijks een wortel voor ogen kunt zien.
Ook Babs' Big Break heeft weer die fameuze Konami kwaliteit, uitstekend uitgewerkt en moeilijk genoeg om u dagen bezig te houden. De optie om tussen drie karakters te kunnen kiezen is zeer goed geïmplementeerd en maakt het spel nog uitdagender. En natuurlijk ook hier weer de nodige geheime gangen, kamers en velden.

Aanrader!

Harry d'Emme

# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

**MET *KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE* BORDUURT ACCLAIM VERDER OP HET SUCCES VAN BART SIMPSON. KRUSTY DE CLOWN IS DE FAVORIETE SUPERHELD VAN BART EN HIJ VERKEERT IN GROTE MOEILIJKHEDEN. ZIJN PALEIS VAN VERMAAK, HET FUN HOUSE, IS OPEENS VERGEVEN VAN DE RATTEN.**

> Krusty ziet er niet alleen uitstekend uit: - de doorkijkjes in sommige velden (zoals we die ook al bij de *Addams Family* tegenkwamen) zijn fantastisch - maar speelt ook nog eens lekker. Het gedoe met de ratten doet een beetje aan *Lemmings* denken, het platform aspect heeft veel weg van de *Mario* spellen.
>
> Het zal u menig uurtje speelplezier bezorgen. het kost de nodige moeite alle levels uit te spelen. En dan geldt: jammer genoeg hetzelfde als bij al dit soort spellen: een tweede keer spelen zit er niet echt in, daarvoor is de oplossing van een veld té strikt aan condities gebonden. Maar heeft dat iemand ervan weerhouden om *Lemmings* aan te schaffen?
>
> Aanrader!
>
> *Harry d'Emme*
>
> PS. Het is alleen jammer dat deze titel verkocht wordt als een *Bart Simpsons* spel, niets is minder waar en het is nergens voor nodig!

Bart en zijn vrinden, waaronder Pa Homer, besluiten in iedere ruimte een geavanceerde rattenval op te stellen en deze te bedienen. U mag ook aan deze operatie deelnemen. U moet Krusty helpen de ratten naar de val te leiden. Want dat hadden we nog niet verteld, de ratten komen weliswaar lein lolletje uit en gaan op weg in een veld, maar de rattenval bereiken kunnen ze niet zelf.

*Krusty's Fun House* bestaat uit vijf delen met elk veertien kamers of velden. Deze kamers worden door een gang verbonden. U betreedt de kamer via een deur, die pas weer open gaat wanneer u het veld uitgespeeld hebt. In iedere kamer komen één of meerdere ratten voor die allemaal naar de val geleid moeten worden. Wanneer alle ratten uit de wereld geholpen zijn, is het veld uitgespeeld en kunt u weer door de deur welke met een dendende klap achter u in het slot valt. Wanneer u weer in de gang gekomen bent ziet u dat de deur vergrendeld is met een hangslot, ten teken dat u deze kamer achter de rug hebt. Althans, dat is meestal het geval. Soms echter ziet u zien dat de deur niet vergrendeld is. Dit betekent dat u iets essentieels in dat veld over het hoofd gezien hebt. Meestal is dat dan zoiets als een belangrijk bonusvoorwerp dat u niet opgeraapt hebt.







Bonusvoorwerpen geven u namelijk niet alleen extra wapens, energie, kracht, levens en punten maar zorgen in een aantal gevallen ook voor het opengaan van geheime gangen en kamers.

Naast de gewone deuren vindt u in iedere gang een deur met een gouden hangslot. Wanneer u alle velden in een gang gehad hebt kunt u deze kamer binnengaan. Wanneer u ook deze kamer uit weet te spelen krijgt u een password en komt u weer in de gang terecht. Alleen staat nu wel de deur naar het volgende deel van het Fun House open, op naar de volgende veertien levels. Ook zijn er hier en der bonus-kamers verborgen.

## PLATFORM

Iedere kamer is in feite een kruising tussen een platform en een puzzelspel. Om namelijk de ratten naar de val te krijgen moeten heel wat hindernissen overwonnen worden. Er lopen boosaardige aliens rond, sissende slangen hebben het op u voorzien en dan hebben we het nog niet eens over die vliegende biggetjes die bovenop Krusty willen landen. Gelukkig kan Krusty zich verdedigen, hij begint met tien taarten om mee te smijten. Wanneer deze op zijn moet hij nieuwe taarten zien te vinden.

U kunt diverse voorwerpen zoals blokken, stukken pijp en springveren oprapen om deze ergens anders te deponeren. Sommige velden hebben namelijk - soms zeer ingewikkelde - pijpleidingen waar de muizen doorheen geblazen worden. Soms ontbreken er stukken pijp, deze moet u zien te vinden om de pijp te repareren. Ook zijn er de magische bonusblokken. Door deze een trap te geven krijgt u de bonus welke, zoals reeds vermeld, kan variëren van taarten tot compleet nieuwe kamers. Ook kunt u hierdoor superballen vinden, deze zijn vaak nodig om zwakke muren te verbrijzelen. Achter deze muren zit misschien dan wel weer een compleet nieuw veld verscholen?

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: Acclaim**
**Super Nintendo f 179,00/BEF. 3199**

Zowel een NES als Game Boy versie worden in 1993 verwacht.

# BLAZING SKIES

**IN DIT VLIEGSPEL WORDT U PILOOT TIJDENS DE EERSTE WERELDOORLOG. VOOR HET EERST IN DE GESCHIEDENIS SPELEN VLIEGTUIGEN EEN BELANGRIJKE ROL IN DE OORLOGSVOERING.**

Uw eskader *Blazing Skies* bestaat uit vijf jonge piloten die u moet begeleiden tijdens hun carrière. U kiest uit een van de vijf piloten en krijgt een opdracht. Deze zijn aanvankelijk tamelijk eenvoudig, zoals een vijandelijk toestel neerhalen, een munitiefabriek bombarderen of een truck op een weg onder vuur nemen. Wanneer u een missie met goed gevolg afsluit, komt u terug op het vliegveld en krijgt u een aantal ervaringspunten toegekend. Hiermee kunt u verschillende vaardigheden van uw piloot zoals vlieg-expertise en uithoudingsvermogen (hoeveel treffers kan uw toestel hebben) opwaarderen.



Vervolgens kunt u besluiten nogmaals met deze piloot op te stijgen en een nieuwe missie te beginnen, of u gaat terug naar de barakken om een andere piloot te kiezen. Ook krijgt u op dit moment een 'password' waarmee u op een ander tijdstip met dit eskader en de behaalde ervaring kunt spelen.

U moet aan drie soorten missies deelnemen: luchtgevechten, beschietingen en bombardementen.

Tijdens luchtgevechten moet u de strijd met de vijand aanbinden om de beheersing van het luchtruim. U moet hem (of hen, bij meerdere toestellen) zo snel mogelijk uit de lucht halen. U heeft hiervoor slechts een beperkte tijd.

# SUPER ALESTE

Al op de MSX2+ was ik compleet verslaafd aan dit spel, maar deze versie slaat werkelijk alles. Het Japanse softwarehuis Toho heeft dit oorspronkelijke Compile spel werkelijk subliem naar de Super Nintendo overgezet, de mogelijkheden van de Super Nintendo worden uitstekend benut. Verbluffende graphics, fraaie geluiden, spraak, het is waarlijk een genot om opgeblazen te worden.

Op het laagste niveau ('normal') is het nog wel te doen, totdat je in level twee komt, dan wordt het pas echt hard werken. De hogere moeilijkheidsgraden zijn zowat onspeelbaar, maar met een beetje geluk - en veel eelt op de vuurduim - wil ook dat nog wel lukken.
De optie om met behulp van de R toets wapens extra mogelijkheden te geven werkt aanvankelijk verwarrend, men moet wel heel erg veel onthouden. Bij ieder wapen heeft deze knop een andere uitwerking. De laser wordt doelzoekend, bij meervoudige schoten wordt de richting van de schoten gewijzigd en ga zo maar door.

Wat mij betreft heeft de absolute verslaving weer toegeslagen.

Ondanks de toch wel wat hoge prijs verplicht, doch let wel: uitsluitend voor pure actie-verslaafden!

Harry d'Emme

In het jaar 2048 komt de Aarde voor een ware crisis te staan: een gigantisch groot buitenaards ruimteschip valt de planeet aan. Tegenaanvallen hebben geen effect en al snel is het merendeel van de planeet met de grond gelijk gemaakt. Vervolgens beginnen de aliens boven de regenwouden van Centraal Amerika een ruimtestad te bouwen.

Ons laatste redmiddel zou best wel eens de ED-057 kunnen zijn, een superieur schip dat weliswaar aangepast moet worden voor ruimtevluchten maar dat - voorzien van de meest geavanceerde wapens - geacht moet worden een beslissende rol te kunnen spelen.



## BITTERE STRIJD

In dit verticaal scrollende spel begint u boven de Aarde in de buitenaardse ruimtestad. U moet met de ED-057 in twaalf levels een verbeten gevecht om het behoud van de Aarde voeren. Ieder level speelt zich in een ander deel van de galaxie af.
In totaal kunt u beschikken over acht verschillende wapens welke bovendien onderweg versterkt (=krachtiger gemaakt) kunnen worden. Bovendien kan van ieder wapen door het indrukken van de R toets een specifieke variant ingezet worden.
Soms - wanneer u een vijand vernietigt - verschijnt er een bonusvoorwerp. Dit bonusvoorwerp kan diverse uitwerkingen hebben: extra wapens, bommen, extra energie et cetera. De volgende wapens staan ondermeer tot uw beschikking: meervoudige schoten, laser, rondcirkelende rotsblokken, raketten, bolvormige schoten et cetera. Wacht u te lang dan verdwijnt de bonus. Opwaarderen van reeds in uw bezit zijnde wapens gebeurt door de juiste bonusvoorwerpen op te pikken onderweg.





Uiteraard wordt u door treffers van de tegenstander verzwakt, maar gelukkig kunt u onderweg bijtanken. Wanneer u door een tegenstander of een deel van de buitenaardse ruimtestad van het scherm gedrongen wordt, ontploft de ED-057. En bent u een leven kwijt.

Naast de hiervoor genoemde wapens beschikt u ook nog over nucleaire bommen. Alhoewel u slechts over een beperkte voorraad bommen beschikt - en deze onderweg niet echt vaak opgepikt kunnen worden - zijn ze heel nuttig aangezien alle vijanden ermee van het scherm gevaagd worden.

## OPTIES

Zoals steeds gebruikelijker wordt, kent ook *Super Aleste* een optiescherm. Hier kunt u niet alleen kiezen tussen stereo- of monogeluid, verschillende muziekjes, digitale stemmen en geluiden hoorbaar maken maar ook kunt u de moeilijkheidsgraad instellen van normaal tot waanzinnig. Daarnaast kunt u kiezen uit een aantal opties wat betreft: de functies van de verschillende toetsen op het joypad en kunt u testen of het joypad wel goed werkt.

## PRODUKT INFO

**Fabrikan: Toho/Compile**
**Super Nintendo ƒ 189,00/BEF. 3199**

Alhoewel het er best wel goed uitziet en de muziek perfect de stemming weergeeft was ik al snel verveeld door dit spel. Het feit dat men geen enkele fout mag maken staat me toch wel tegen. Wanneer u een te bombarderen doel over het hoofd ziet kunt u niet terug draaien en het alsnog proberen, neen de missie komt ten einde en u krijgt een terechtwijzing. Ook bij de luchtgevechten zit de tijdlimiet - die overigens nergens is af te lezen - me dwars.

Koppel dat aan het feit: dat er eigenlijk weinig bijzonders gebeurt en we hebben te maken met een spel dat voor mij niet hoeft.

Harry d'Emme

Bij beschietingen moet u vlak boven de grond razen en de vijandelijke doelen met de machinegeweren bestoken. Kijk uit voor luchtdoelgeschut! Ook hier weer een tijdlimiet.

Wanneer u een bombardementsvlucht uitvoert moet u in vijandelijk gebied vitale doelen zoals fabrieken, communicatiecentra, bruggen en dergelijke vernietigen. Ook hier krijgt u te maken met luchtafweergeschut.

Zijn alle piloten overleden dan komt het spel tot een eind en kunt u met jonge recruten opnieuw beginnen.

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: Namco**
**Super Nintendo ƒ 159,00/BEF. 2899**



# PILOT WINGS

**IN *PILOT WINGS* WORDT U LID VAN EEN VLIEGCLUB EN PROBEERT U ZICH IN ZOVEEL MOGELIJK MANIEREN VAN VLIEGEN TE BEKWAMEN.**



SNES

U leert in verschillende lessen de fijne kneepjes van een kleine dubbeldekker, parachutespringen, jetpack het zweefvliegen. Om naar de volgende les door te mogen gaan moet u per les een minimaal aantal punten halen. Uw prestaties worden beoordeeld door uiteraard zeer deskundige instructeurs.

Iedere les vindt plaats op een ander vliegveld, zodat u met de meest uiteenlopende situaties te maken krijgt. Naarmate uw ervaring stijgt, krijgt u moeilijkere opdrachten. Aanvankelijk is het landen van een dubbeldekker en parachutespringen voldoende, in latere lessen moet u deze twee plus het jetpack en het zweefvliegen beheersen. Dit betekent niet alleen landen, ook opstijgen en een bepaalde route afleggen valt onder zo'n les.



SNES

## EN DAN?

Hebt u eenmaal alle diploma's - en daarmee de hoogste graad - behaald dan is het volgens de handleiding algelopen. Er wordt wel nog gerept van een cursus voor experts waar men op de vliegschool uitermate geheimzinnig over doet, maar daar wordt verder niet op ingegaan.

Toch gaat het spel verder. Na de laatste les krijgt u opeens een opdracht-scherm waarin blijkt dat u helikopterpiloot geworden bent en nu gijzelaars moet zien te bevrijden. U stijgt op van een vliegdekschip en moet het daarna zelf zien uit te zoeken. En deze missie is er één van vele. In alle missies bestuurt u een helikopter waarmee u eerst het vijandelijke gebied moet binnenvliegen. Daarna moet u zien te landen om de gijzelaars op te pikken. Uiteraard beschikt u over boordgeschut.

De vlieglessen zijn grafisch zeer fraai uitgevoerd en een waar genot om te spelen. Iedere manier van vliegen heeft zo zijn eigen spelregels (nooit geweten dat parachute springen zo verdomde moeilijk is) en het is niet eenvoudig om iedere les tot een goed einde te brengen. Zeker het landen op een bepaalde landingsbaan heeft bij mij al heel wat nekken gebroken. Bovendien kan men in de latere lessen nog eens kiezen uit diverse gebieden (nachtvlucht) om in te vliegen, dus er valt genoeg te doen.

Wanneer ik dan opeens helikopterpiloot word gaat voor mij alle lol er af. Het spel verandert in een schietspel met weinig inhoud. Ook grafisch gezien zijn deze levels een stuk minder. Bovendien zijn deze levels super-moeilijk, al is het alleen maar omdat een helikopter heel anders reageert dan een vliegtuig of de andere vliegmethoden waarvoor ik op school geweest ben.
Eerlijkheidshalve moet ik dan ook bekennen al snel afgehaakt te hebben bij de helikopter-levels, ik vond ze stomvervelend en zeker niet een goede voortzetting van het voorafgaande.

Wat mij betreft: misbaksel!

*Harry d'Emme*

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: Nintendo**
**Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899**

SUPER NINTENDO

# BATTLETOADS

**NADAT DE DUISTERE KONINGIN DOOR DE GALACTIERS VERSLAGEN IS IN DE SLAG OM CANIS MAJOR DUIKT ZE MET HAAR HUURLINGEN ONDER IN EEN VERRE UITHOEK VAN HET UNIVERSUM.**

Ondertussen brengen Professor T. Bird en de Vechtpadden Rash, Zitz en Pimple de prinses Angelica terug naar haar planeet waar haar vader, de keizer van Terra, haar aankomst verwacht.

Onderweg nodigt Pimple Angelica uit voor een reisje met de Padmobiel naar een vlakbij gelegen pretpark-sateliet. Maar hij had beter moeten weten, ze worden dan ook overvallen en ontvoerd door volgelingen van de Koningin. Gelukkig weet Pimple nog net een bericht te versturen voordat ze algevoerd worden naar Ragnarok waar de Duistere Koningin residentie houdt.

## ORDE OP ZAKEN

Natuurlijk kunt u dit als echte Pad niet over uw kant laten gaan en u verzoekt de Professor u op Ragnarok af te zetten zodat u de Koningin even tot de orde kunt meppen. En natuurlijk Pimple en Angelica uit de toren der Schaduwen bevrijden. Maar wees gewaarschuwd, het is een lang pad naar de Toren der Schaduwen, bezaaid met gevaren, waar zelfs uw nachtmerries wakker van zouden schrikken.

Uw tocht over de planeet Ragnarok bestaat uit meerdere levels. U begint op het oppervlak maar al snel gaat u door een verticale schacht (level 2: 'Wookie Hole') naar ondergrondse valleien en vurige tunnels.
En daarmee begint de ellende dan nog maar pas.

## TEGENSTANDERS

In de meeste velden moet u het opnemen tegen al dan niet zeer zwaar bewapende monsters en machines. Tientallen engerds versperren u de doorgang zoals padetende anemonen, draken, dodelijke kraaien, Psycho-Pigs en in de ijslevels komt u zelfs de vervaarlijke sneeuwballen gooiende sneeuwman tegen. En dan hebben we het nog niet eens over de mechanische monsters!

Battletoads is een keihard actie spel met veel slaan, meppen, schoppen en stoten. Deze uitstekende omzetting van de gokhal-kast zal zeker de vechtfanaten onder ons aanspreken. Toch kan ik me niet aan de indruk onttrekken dat het spel iets mist. Alhoewel de velden behoorlijk gevarieerd zijn, blijft het toch weer iedere keer hetzelfde: meppen, slaan, meppen. Maar misschien ligt dat deze keer toch echt aan mij, want mijn buurjongen weigert het spel terug te geven.

*Harry d'Emme*

NINTENDO NES

Gelukkig beschikt u over een uitgebreid arsenaal meppen, klappen, schoppen en stoten. Ook kunt u onderweg verschillende voorwerpen oppikken die als wapen gebruikt kunnen worden.

Regelmatig wordt u gedwarsboomd door obstakels zoals giftige gaswolken, stuiterende ballen, electrozappende robots, meteorieten, mijnen (in de rivieren), electrische versperringen, draaikolken enzovoorts.

Alhoewel u meestal te voet door de velden gaat, kunt u zich in sommige velden supersnel verplaatsen dankzij de Speedbike, Jet Turbo en het Space Board. Het kost heel wat moeite deze snelle vervoermiddelen onder controle te houden.

Hebt u eenmaal de Toren der Schaduwen bereikt dan breekt de hel pas echt los. De Duistere Koningin trekt alle registers open om u tegen te houden.

Het is mogelijk met twee spelers tegelijkertijd op pad te gaan, waarbij u ook elkaar om de oren kunt slaan.

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: Tradewest**
**Nintendo NES ƒ 139,00/BEF. 2865**

**Begin 1993 zal Battletoads ook voor Amiga, Atari ST en MS-DOS leverbaar worden.**



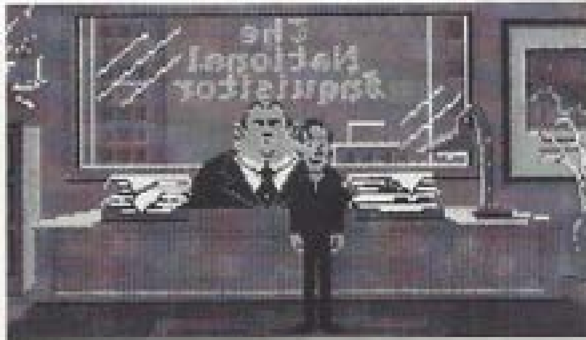
NES

# Pik in, 't is Winter!

# KIXX XL

Het Engelse U.S. Gold moet ondertussen genoegzaam bekend geacht worden bij de lezers van Hoog Spel, dit bedrijf behartigt de rechten voor Europa van ondermeer Access (Links, Martian Memorandum), Lucasfilm, SSI (AD&D), Sir-Tech (Wizardry), Delphine Software (Cruise for a Corpse), Epyx (California Games) en sinds kort Streetfighter II voor microcomputers.

Maar US Gold doet veel meer dan dat, zo heeft men bijvoorbeeld ook het merk Kixx. Onder deze vlag worden wat oudere spellen voor een lagere prijs uitgebracht. Recentelijk introduceerde Kixx met een zestal titels de Kixx XL (XL voor eXcellent) serie. Opvallend aan de XL serie is dat de spellen niet zomaar wat bij elkaar geraapte bagger is, maar uitstekende titels van vooraanstaande softwarehuizen. En dat voor slechts ƒ 49,50, BEF. 969 per stuk.


ZAK McKRACKEN - MS-DOS



WORLD CLASS LEADER BOARD - MS-DOS


BATTLEHAWKS 1942 - MS-DOS


INDIANA JONES - MS-DOS

## BATTLEHAWKS 1942

Dit spel van Lucasfilm is de voorloper van de fameuze simulaties *Their Finest Hour - Battle of Britain* en *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Veel aspecten uit deze latere spellen vinden we al in *Battlehawks 1942*. In deze simulatie neemt u deel aan de vier beroemde luchtslagen boven de Stille Oceaan tijdens de Tweede Wereldoorlog: de Koraalzee, Midway, Oostelijke Salomons-eilanden en de Santa Cruz eilanden. In totaal zijn er zes authentieke Amerikaanse en Japanse toestellen, waaronder de F4F Wildcat, de A6M Zero, SB0 Dauntless en de D3A Val bommenwerper. In een behoorlijk aantal trainings-missies kunt u de simulatie onder de knie krijgen voordat u aan het echte werk gaat beginnen. Meer dan dertig missies zijn mogelijk waarbij u aan beide zijden kunt strijden.

## INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE - THE GRAPHIC ADVENTURE

Het jaar: 1938, de lokatie: Europa. En Adolf Hitler is er op uit de machtigste talisman aller tijden te veroveren: de Heilige Graal. Een paar dappere borsten proberen Hitler te dwarsbomen in dit streven. Onder hen Indiana Jones - u dus - bijgestaan door zijn vader. U moet het opnemen tegen Nazi's, huurlingen, verraders en spionnen. En dan hebben we het nog niet over de ellende die de Luftwaffe over u kan uitstorten.

Het spel is losjes gebaseerd op de beroemde film, maar kent talloze lokaties die in de film niet voorkomen. De 'wijs & klik' bediening maakt het spelen tot een fluitje van een voorroorlogse cent. Wat natuurlijk nog eens geholpen wordt door de uitstekende 3D graphics. Om de absolute autoriteit (wie anders dan Ghlen Livid) op dit gebied te citeren: "perfect spel, aanbevolen aan iedereen!"

## MIDWINTER

Het is het jaar 2099. In het strategische spel *Midwinter* is de wereld in de greep van een nieuwe ijstijd. Slechts een klein deel van de mensheid heeft de catastrofe overleefd en probeert nu te overleven op het 640 kilometer lange eiland *Midwinter*. Essentieel hierbij zijn de 18 ondergrondse warmtebronnen die men exploiteert. Na één generatie al lijkt het erop dat men zich zal kunnen handhaven op *Midwinter*. Men heeft goede transportmogelijkheden opgezet, gebruik makend van ski's, sneeuwbuggies, hangzwevers en kabelbanen. Communicatie wordt verzorgd door radiostations en de fabrieken produceren volop. Totdat op zekere dag blijkt dat een goed uitgerust leger op weg is naar *Midwinter*. Als John Stark, hoofd van de politiemacht moet u proberen het verzet op de been te helpen en te organiseren.

We hebben dit spel uitgebreid in Hoog Spel 1 (1990) besproken. Onze conclusie indertijd? "Een verbluffend spel. Zelden zag ik zulke mooie graphics, zo fraaie 3D weergave.... Maar *Midwinter* is meer dan mooie plaatjes. De complexiteit en diepgang van het spel zijn duizelingwekkend, alleen is dit spel zo simpel opgezet dat het leren geen enkele moeite kost.....
*Midwinter* is geen spel voor arcade-actie aanhangers, daarvoor is het strategische element te sterk aanwezig.....
Wat mij betreft is dit een spel dat vele malen mijn diskdrives bezet mag houden."

## ZAK McKRACKEN & THE ALIEN MINDBENDERS

In deze voorloper van *Monkey Island* en *Indiana Jones* is het voor *Zak McKracken* weer een dag als iedere andere. Zak is een journalist die door zijn meerderen niet echt voor vol aangezien wordt. Maar de lezers dwepen met hem! Maar op een kwade nacht in bed, ontdekt Zak dat er wel degelijk een buitenaards complot bestaat. En in tegenstelling tot de spookverhalen die de zondagskrant waar Zak voor werkt regelmatig publiceert is deze dreiging echt! U reist met Zak en zijn vrinden naar San Francisco, Miami, Egypte, Engeland, Katmandu, Mexico, Peru, Atlantis en Mars om maar eens een paar toeristenoorden te noemen. Talloze puzzels moeten opgelost worden voordat u zelfs maar aan het redden van de Aarde kunt denken! Uiteindelijke doel is de debiliserings-machine van de Aliens onschadelijk maken. En dat kost heel wat moeite!

Dankzij zeer fraaie 3D graphics en de 'wijs & klik' bediening is dit spel een genot om te spelen.

## EN VERDER?

Andere spellen in de Kixx XL reeks zijn het adventure *Future Wars - Time Travellers* (besproken in HS2) en de golfsimulatie *World Class Leaderboard - The Series*. Deze geheel vernieuwde versie van de klassieker *World Class Leaderboard* (en voorloper van Links) bevat zestien beroemde banen waaronder *Doral Country Club*, *Harbour Town*, *Dorado Beach*, *Firestone* en *Muirfield*.

## PRODUKT INFO

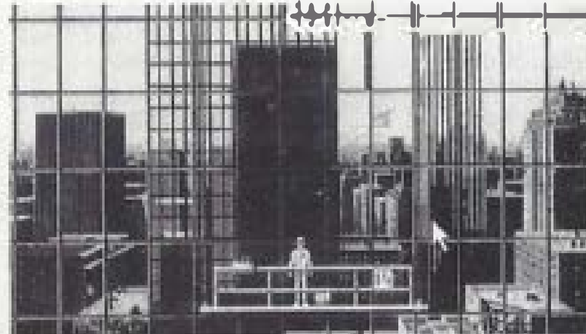
Fabrikant: Kixx

Future Wars, Zak McKraken, Midwinter, Battlehawks 1942:
Amiga 500/600 ƒ 49,50/BEF. 969
Atari ST ƒ 49,50,/BEF. 969
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: CGA/EGA/VGA

Indiana Jones & The Last Crusade:
Amiga 500/600 ƒ 49,50/BEF. 969
Atari ST ƒ 49,50/BEF. 969
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: VGA
Systeemeisen: 640Kb, HD disk drive

World Class Leaderboard:
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: EGA/VGA


MIDWINTER - MS-DOS


FUTURE WARS - MS-DOS

# UPdates

IN DEZE NIEUWE RUBRIEK WILLEN WE U OP DE HOOGTE BRENGEN VAN REEDS EERDER BESPROKEN SPELLEN DIE NU OOK VOOR EEN ANDER TYPE COMPUTER LEVERBAAR ZIJN. WE BEPERKEN ONS HIERBIJ TOT EEN KORTE BESCHRIJVING VAN HET SPEL EN VERWIJZEN NAAR DE AFLEVERING VAN HOOG SPEL WAARIN U EEN UITGEBREIDE RECENSIE OVER DAT BETREFFENDE SPEL KUNT VINDEN.

## ELF

Het dappere elfje Cornelius moet zijn vriendin Elisa redden. Hiertoe moet hij acht levels doorkruisen waarin hij op de huid wordt gezeten door een groot aantal tegenstanders. In elk level zijn de nodige nuttige voorwerpen te vinden. Kruiden en knuffeldiertjes kan Cornelius gebruiken om in de winkeltjes extra wapens en dergelijke aan te schaffen.
Behalve het doden van tegenstanders in dit plattormspel moet de speler onderweg ook allerlei puzzels oplossen om het volgende level te kunnen bereiken.

Amiga



### MS-DOS

Elf op de PC is identiek aan de eerder besproken uitvoering voor de Amiga. De kleine technische onvolkomenheden van die versie zijn dus gebleven, maar desondanks is Elf een zeer aardig arcade-adventure annex platform/schietspel waar de liefhebber van dergelijke spellen zich geen buil aan zal vallen.

*Helen Behrens*

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz (harddisk en joystick aanbevolen)

ZIE VOOR EEN VOLLEDIGE RECENSIE HOOG SPEL 6, PAGINA 9.

Amiga



## GUNSHIP 2000

Het heeft even geduurd, maar ook de bezitters van een Amiga kunnen binnenkort MicroProse's helikopter simulatie *Gunship 2000* spelen. U bestuurt een tot de tanden bewapende wentelwiek in verschillende gebieden in de wereld. Uiteraard zijn de opties weer legio. In *Gunship 2000* is de nadruk vooral gelegd op de grote verscheidenheid aan wapens waarmee men de helikopter kan uitrusten.

### AMIGA

De Amiga versie van *Gunship 2000* is aanmerkelijk beter dan het oorspronkelijke *Gunship* voor dezelfde computer. *Gunship 2000* is een stuk speelbaarder en het biedt zeer veel opties om het tot een prima spel te maken. De graphics zien er goed uit en alles beweegt behoorlijk vloeiend.

*Mart Wils*

### PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Amiga



ZIE VOOR EEN VOLLEDIGE RECENSIE HOOG SPEL 7, PAGINA 21.

## SHUTTLE

Bezitters van een Amiga die liefhebber zijn van vluchtsimulatie programma's hebben enige tijd jaloers moeten kijken naar *Shuttle* voor MS-DOS machines. Inmiddels is dit spel ook leverbaar voor de Amiga.

De opbouw van het programma is gelijk gebleven aan de MS-DOS versie, hetgeen betekent dat men te maken krijgt met een waanzinnig uitgebreid instrumentenpaneel dat diverse beeldschermen beslaat. Ook nu weer moet eerst een missie worden voltooid voordat men aan een nieuwe missie mag beginnen.

In vergelijking met de MS-DOS versie valt op dat *Shuttle* op de Amiga iets minder vloeiend loopt. Door de veelheid van gegevens die het programma moet verwerken dient er heel wat data te worden ingeladen. Gelukkig is het programma ook op harddisk te installeren waardoor deze vertragingen aanmerkelijk worden teruggebracht. Het bij de PC-versie gesignaleerde probleem van de

Amiga



moeilijke besturing van het gevaarte doet zich ook op de Amiga voor. Het blijft dus een kwestie van voorzichtig manoeuvreren om oversturing te voorkomen.
Ondanks dat blijft *Shuttle* ook op de Amiga een prima simulatie die de ware liefhebber zeker zal aanspreken.

*Mart Wils*

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299 (harddisk aanbevolen)
MS-DOS: ƒ 169,50 / BEF 3279
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen

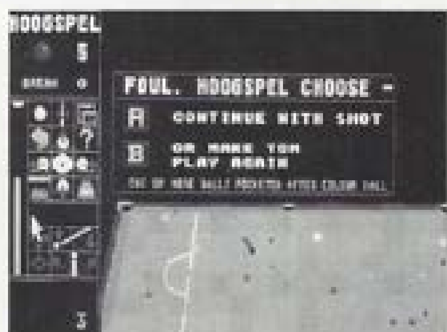
ZIE VOOR EEN VOLLEDIGE RECENSIE HOOG SPEL 9, PAGINA 20.

## JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Dit spel werd - en wordt nog steeds - door velen beschouwd als de beste snooker simulatie die ooit gemaakt is. Het spel was al geruime tijd te krijgen voor Amiga en Atari ST. Nu is het dan eindelijk ook verschenen voor MS-DOS machines.

Met *Jimmy White's Whirlwind Snooker* kunnen 1 of 2 spelers een partijtje op

MS-DOS



het groene laken leggen. Speelt men het spel alleen dan speelt men tegen een computertegenstander, waarbij men uit vier verschillende moeilijkheidsgraden kan kiezen.
Behalve een gewoon spel kan men ook oefenen of 'trickshots' componeren en uittesten.

### MS-DOS

Dit programma is nagenoeg identiek aan de versie voor Amiga en Atari ST. Opvallend is de afwezigheid van geluid door de interne speaker van de PC. De speler heeft volledige controle over de keu en de stootbal en kan zo zeer nauwkeurig bepalen hoe gestoten wordt. Het spel kan zowel met het toetsenbord als met de muis worden bestuurd, maar eerlijkheidshalve is het met het toetsenbord nauwelijks te doen.

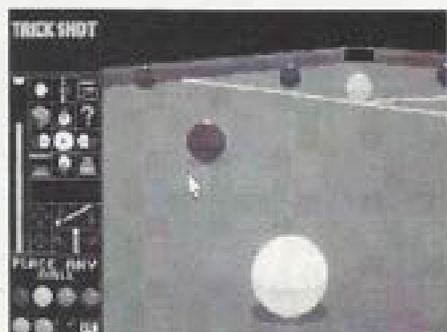
*Jimmy White's Whirlwind Snooker* blijft een perfecte snooker simulatie die ik alle liefhebbers van deze sport van harte kan aanbevelen.

*Edward Heijnen*

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
Atari ST (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz (muis zeer aanbevolen)
Beveiliging: handleiding

MS-DOS



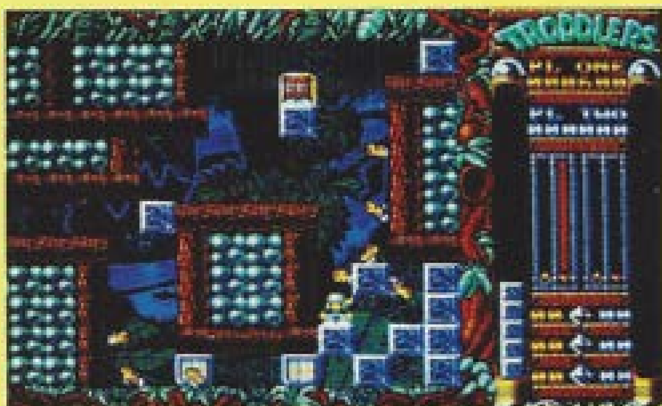
ZIE VOOR EEN VOLLEDIGE RECENSIE HOOG SPEL 7, PAGINA 9.

# TRODDLERS

**DE TOVENAAR DIVINIUS WOONDE SAMEN MET TWEE LEERLINGEN IN EEN AFGELEGEN KASTEEL. HOKUS EN DOKUS HAALDEN ECHTER LIEVER KATTEKWAAD UIT DAN DAT ZE STUDEERDEN. TOEN ZE HET WEER EENS TE BONT HADDEN GEMAAKT STUURDE DIVINIUS ZE VOOR STRAF NAAR DE KELDER OM DIE OP TE RUIMEN.**



Hokus en Dokus vonden daar een grote doos waarop in grote, vuurrode letters WAARSCHUWING stond geschilderd. Natuurlijk vlogen ze op de doos af en ze sleepten hem naar een gedeelte van de kelder waar het wat lichter was. Onder de waarschuwing stond in kleinere letters nog iets geschreven, waaruit bleek dat de doos *Troddlers* bevatte.



Divinius was het gelanterfanter van Hokus en Dokus namelijk al een tijdje beu en had daarom een manier bedacht om - nadat hij het tweetal uit het kasteel had gesmeten - toch nog wat hulp te hebben. De vreemde wezentjes die hij hiervoor creëerde doopte hij *Troddlers*. Hokus en Dokus maakten de doos open en lieten de *Troddlers* per ongeluk ontsnappen.

De speler bestuurt Hokus en beschikt over een aantal stenen. Deze kunnen op bepaalde plaatsen worden neergelegd waardoor de route die de *Troddlers* volgen zo wordt gewijzigd dat ze naar de uitgang van het level wandelen. Voor elk veld geldt een tijdlimiet en ook het aantal stenen is beperkt. In de latere levels moet men daarnaast ook een bepaald aantal diamanten verzamelen en/of zombies doden.

Zoals men al snel zal merken zijn de Troddlers allesbehalve onkwetsbaar. Als ze van te grote hoogte vallen slaan ze te pletter en de zombies hebben de nare gewoonte de wezentjes om zeep te helpen. Daarnaast bevatten sommige levels zaken die ook dodelijk zijn voor de beestjes, zoals grote gehaktmolens.

*Troddlers* kan door een of twee personen worden gespeeld. In dat laatste geval kunnen beide spelers samenwerken om de beestjes te redden, maar het is ook mogelijk om tegen elkaar te spelen.

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Atod Design/Storm
Amiga: f 99,00/ BEF. 1919

Een versie voor de Super NES staat gepland voor 1993

Troddlers heeft op het eerste oog wel wat weg van *Lemmings*, in die zin dat dit ook een puzzelspel is waarin schattige figuurtjes rondwandelen welke binnen een bepaalde tijd naar de uitgang moeten worden geleid.

Desondanks vond ik *Troddlers* een leuk spel dat van de speler meer eist dan snel reageren. Het is zeker in de latere levels een heel gepuzzel om het karwei te klaren. Net als bij andere spellen in dit genre valt het te bezien of het, nadat alle velden zijn opgelost, nog voldoende kan boeien om het nog eens opnieuw te spelen.

*Helen Balens*

# AIR CRAFT AND ADVENTURE FACTORY

**DEZE NIEUWE UITBREIDING VOOR FLIGHT SIMULATOR BESTAAT EIGENLIJK UIT TWEE AFZONDERLIJKE DELEN. IN DE AIRCRAFT FACTORY KAN MEN NIEUWE TOESTELLEN ONTWERPEN EN HIERMEE TESTVLUCHTEN UITVOEREN. TERWIJL MET DE ADVENTURE FACTORY NIET ALLEEN COMPLETE SCENARIO'S VOOR DE FLIGHT SIMULATOR KUNNEN WORDEN GECREEERD MAAR OOK SPECIALE GELUIDSEFFECTEN - ZOALS INSTRUCTIES VAN DE VERKEERSTOREN - KUNNEN WORDEN AANGEBRACHT.**




## CAD/CAM VOOR VLIEGTUIGBOUWERS

Eindelijk is hij er dan; een ontwerptool om zelf vliegtuigen te ontwerpen om zodoende de sleur van de Learjet en de Cessna in de *Flight Simulator* te doorbreken. *Aircraft and Adventure Factory* is echter geen eenvoudig pakket; de handleiding slaagt er niet in verlichting te brengen in deze CAD/CAM-achtige Mallard-warwar van mogelijkheden en ontwerp procedures.
Als toegift wordt de *Adventure Factory* meegeleverd, een Multi-media ontwikkeltool om scenario's mee op te fleuren.

## AAF

De vliegtuigfabriek bestaat uit een viertal werkplaatsen in een Windows-omgeving. Hierin worden stap voor stap alle onderdelen samengesmeed tot een voor *Flight Simulator* te gebruiken vliegtuig gerelateerd aan de vliegkarakteristieken van een reeds bestaande SIM-file.

Alvorens er getekend kan worden dient het ontwerp te zijn gekozen. Van een vliegtuig dient een voor-, zij- en bovenaanzicht ter grote van het beeldscherm te worden gemaakt (op schaal). Dit kan op het scherm worden geplakt zodat de lijnen kunnen worden overgetrokken. Het is ook mogelijk om vanaf een rasterpapier te werken en de punten met behulp van coördinaten in te voeren maar dit is in het begin zeker niet aan te raden.

In de onderdelenshop kunnen onderdelen zoals staart, romp en vleugel worden nagetekend. Van ieder deel moet een zij- en bovenaanzicht worden getekend. Rondom een zelf te definiëren aantal contouren (vierkant, rond, driehoek) wordt in de structuur-shop vervolgens het zij- en bovenaanzicht samengesmeed tot een 3D onderdeel (b.v. romp, motorgondel).

Nu ons onderdeel klaar is kan het verder op de lopende band de fabriek in en maken we de rest van de onderdelen.

Op de componentenafdeling monteren we de onderdelen die samen een geheel vormen aan elkaar, een romp bijvoorbeeld wordt vastgemaakt aan een neuscone. Rest ons nog alle onderdelen aan elkaar te zetten zodat een compleet vliegtuig ontstaat. Dit gebeurt in de assemblagehal.
Voordat de eerste testvlucht gemaakt kan worden moet het toestel ook nog worden gespoten.

Zeer fraai zijn de speciale effecten die aan onze zojuist geboren creatie kunnen worden meegegeven. Wat te denken van een cockpit die dichtgaat bij het bereiken van een bepaalde snelheid, het dichtgaan van de deuren van het landingsgestel of het naar achteren vouwen van de vleugels bij een F-14. Makkelijker gezegd dan gedaan zo zal de lezer merken.

Een goede uitleg van *AAF* vergt eigenlijk twee volle pagina's. Zonder handleiding is *AAF* absoluut niet te gebruiken en ook met handleiding is het vele avonden studeren en uitproberen geblazen. De resultaten zijn er wel naar: straaljagers, luchtreuzen en ja, zelfs helikopters - weliswaar met de vliegeigenschappen van een Learjet of Cessna - zijn met *AAF* te maken.

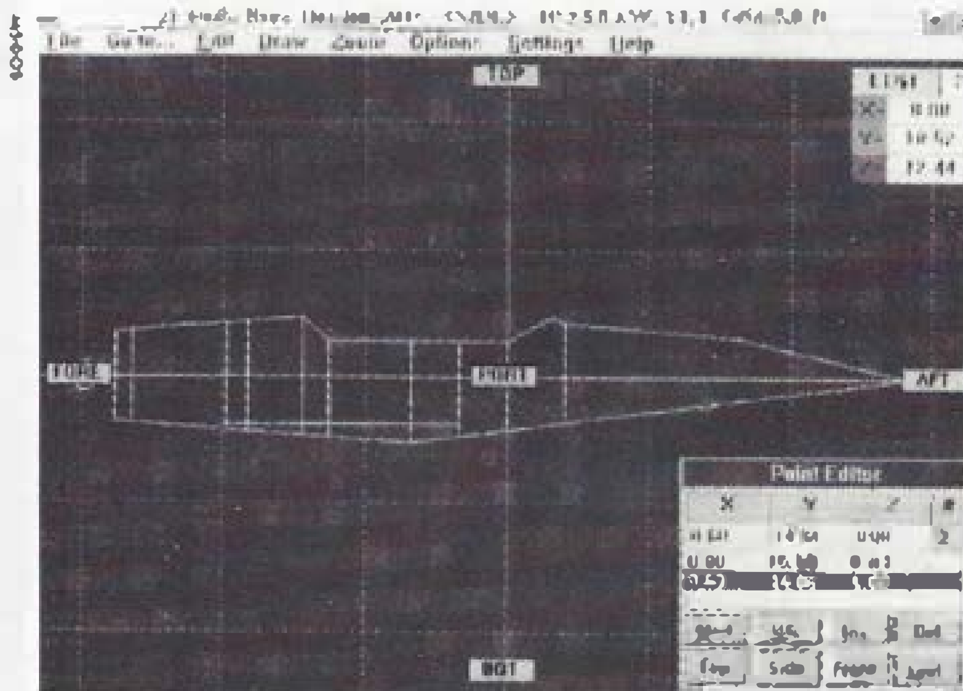
Wie zich af laat schrikken door deze recensie moet het toch eens proberen. Het is zelfs mogelijk om een blok te laten vliegen.
Meer voldoening geeft het als u na lang zweten en proberen uw eerste levensechte vliegtuig aan vrienden kunt tonen en zelfs kunt uitwisselen.

## PRODUKTINFO

**Fabrikant: Mallard**
**MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF. 2299**
**Beeld: Herc./EGA/VGA**
**Min. config.: 2Mb, 386, harddisk**

**N.B. Om de *Aircraft Factory* te kunnen gebruiken is bovendien Windows 3.0 A vereist.**






## ADVENTURE FACTORY

Getuige de handleiding is de *Adventure Factory* duidelijk een ondergeschoven kindje. Wie in QBasic kan programmeren kan er misschien wijs uit; *Adventure Factory* is een semi-Multi Media toepassing voor Flight Simulator. Speciale effecten kunnen in QBasic worden ingeprogrammeerd. Het gecompileerde bestand kan vervolgens door (alweer) een toegevoegde menu-optie in de *Flight Simulator* worden aangekozen. Mogelijkheden te over. Wat te denken van een applaus of muziekje bij een juiste landing, een Air Traffic Control-begeleiding over de speakers (zoals bij ATP, Airline Transport Pilot). Ook definiëren van toets- of muisknop-opties is mogelijk.

Wie geen kennis heeft van programmeren hoeft hier echter niet aan te beginnen. Ik ben mij echter, getuige de meegeleverde, demo terdege bewust van de baanbrekende mogelijkheden die hier geboden worden. Het is nu wachten op de eerste die het experiment aandurft. Hopelijk worden we op de BBS-en wakkergeschud als de eerste resultaten beschikbaar komen. Misschien dat er dan wat meer animo zal komen.

Steven Groot

# Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Cartridge



INGEBOUWDE CODE GENERATOR!! VOOR ONEINDIG LEVEN

NU VERKRIJGBAAR VOOR

**MEGADRIVE™ HFL.169,-**

***SUPER NES™ HFL.169,-**

**GAME BOY™ HFL.129,-**

Alle prijzen plus Hfl. 10,- verzendkosten



## WORD GAME EXPERT MET ACTION REPLAY

Action Replay
DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

## MET ACTION REPLAY KUNT U UW FAVORIETE GAMES TOT HET LAATSTE LEVEL DOOR SPELEN !!!

**ONEINDIG AANTAL LEVENS, MEER ENERGIE, MEER BRANDSTOF, MEER POWER, WORD WINNAAR IN IEDER SPEL MET ACTION REPLAY VOOR MEGADRIVE™, SUPER NES™ EN GAMEBOY™**



■ ACTION REPLAY is een volledig nieuwe ontwikkeling, met een eigen ingebouwde LSI CUSTOM CHIP. Deze werd speciaal ontwikkeld om de gebruiker de mogelijkheid te geven de spelprogrammering te veranderen en zo de favoriete games tot het einde te kunnen doorspelen.

■ Met de unieke ingebouwde "GAME TRAINER" is het mogelijk direkt uw eigen codes voor oneindige levens, meer power, levels enz. enz. te kunnen vinden.

Met ACTION REPLAY kunt u levels bereiken waarvan u dacht dat ze niet bestonden, dit is de cartridge die experts en operators van hot-lines gebruiken. Een nieuwe code vinden is een kwestie van een paar minuten.

■ SUPER NES™ versie van ACTION REPLAY maakt het mogelijk om Amerikaanse- en Japanse -games op Uw NL SNES spelcomputer te spelen. Keuze uit een enorme reeks van U.S.A. games.

■ MEGADRIVE™ versie van ACTION REPLAY werkt tevens als een adaptor voor Japanse Games, waardoor het mogelijk wordt Japanse cartridges te gebruiken.

■ Door het geavanceerde ASIC hardware design, kunt u direkt nieuw verschenen games met ACTION REPLAY manipuleren. Dit is de enige cartridge die u altijd nodig heeft !!!

■ ACTION REPLAY is zeer eenvoudig te bedienen, geen speciale kennis noodzakelijk. Alle ingaves met de joystick/pad. Eenvoudiger kan het niet !
Wordt geleverd met Nederlandse handleiding.

















"SEGA" & "MEGADRIVE" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", GAMEBOY" & "SUPER NES" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN NINTENDO OF AMERICA INC.

*BELANGRIJK
ACTION REPLAY IS NIET ONTWIKKELD, WORDT NIET GEPRODUCEERD EN GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO INC. OF SEGA ENT. LTD.





HOE BESTELT U HET SNELST!

TELEFOON [24 UUR SERVICE] [illegible]

ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.

IMPORTEUR VOOR DE BENELUX

**EUROSYSTEMS B.V.**

POSTBUS 179 6710BD EDE

OOK VERKRIJGBAAR BIJ DE ERKENDE VAKHANDEL

EUROSYSTEMS B.V.

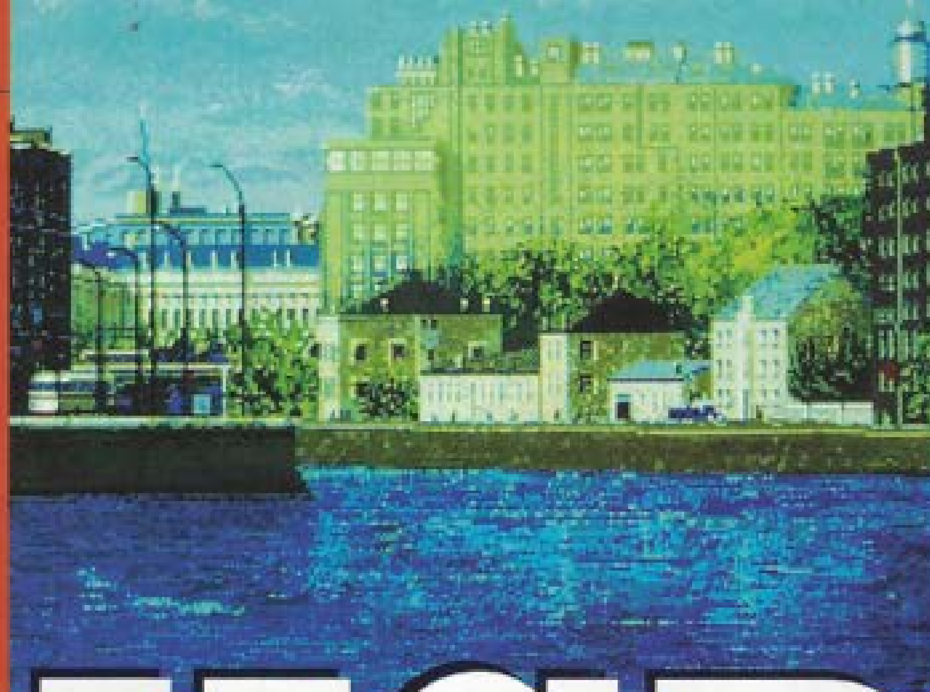


Postbus 179
6710BD EDE

MEER ENERGIE, MEER LEVENS, MEER POWER, MEER BRANDSTOF, MEER WAPENS, MEER MUNITIE, MEER PLEZIER

Ook binnen de KGB is men hiervan op de hoogte; er is een speciaal onderzoekteam opgericht. U bent van de GRU - de militaire inlichtingendienst - naar dat team van de KGB overgeplaatst. Lang niet iedereen is blij met uw komst, maar u heeft de overplaatsing te danken aan vrienden van uw overleden vader.

Uw eerste zaak is die van een vermoorde privé detective. Normaal gesproken niet iets waar u zich mee bezig zou moeten houden. Maar deze privé detective is vroeger lid geweest van de KGB. Volgens uw superieuren wordt het een routineklusje. Kijk even bij hem rond en bevestig dat hij geen contacten meer had binnen de KGB. Maar helaas, u vindt bewijs dat er wel eens een lid van de KGB betrokken kan zijn bij de zwarte handel in Moskou.....



# KGB

**1991. DE SOVJET UNIE STAAT AAN DE VOORAVOND VAN EEN GROOTSE OMWENTELING. DE SCHOKGOLVEN GAAN AL DOOR HET LAND. PRIJZEN STIJGEN. DE SOCIALE ONRUST NEEMT TOE EN GEORGANISEERDE MISDAAD BEGINT OPENLIJK VORM TE KRIJGEN.**

## DUNE

*KGB* is een grafisch avontuur van CRYO, hetzelfde softwarehuis dat eerder dit jaar met de computerversie van *Dune* kwam. U speelt de KGB'er Rukov, die als doel heeft corruptie binnen de KGB op te sporen. Doorgaans bestaat het scherm uit twee delen, waarbij het grootste deel de wereld is zoals Rukov die ziet. Hieronder een aantal menu-opties. Interactie met het spel geschiedt met de muis. Hierbij kent het spel twee opties. Wanneer u op de rechtermuisknop klikt verschijnt een menuutje met een tiental opties, zoals: kijk, luister, gebruik, et cetera. Kiest u een van deze dan verandert de muiscursor in dat tekstje. Klikt u nu op een plaats waar deze optie zinvol is - te zien omdat de tekst van wit naar rood verkleurt - dan zal de actie uitgevoerd worden. De laatste optie is de slimme cursor waarbij de cursor zelf de tekst aangeeft die het meest logisch is. Dus wanneer u op een persoon wijst verandert de cursor in de tekst 'spreek'.

Elk plaatje heeft minimaal één uitgang, dat kan een deur zijn, maar ook een rode pijl onderin beeld. Bent u op een bepaalde plaats - in een gebouw bijvoorbeeld - dan loopt u van aangrenzende ruimte naar aangrenzende ruimte. Wilt u van de ene plaats naar de andere, dan verschijnt een menuutje in beeld met de plaatsen welke u kunt bezoeken. Kiest u er hier een van uit, dan gaat u daar zonder omwegen heen.










## SPEURNEUS

Uw belangrijkste bezigheid in het spel is detectivewerk. Dat betekent dat u met heel veel mensen moet praten. Het liefst ook nog in een bepaalde volgorde, want men weet meestal wel iets te vertellen over anderen wat voor u van belang kan zijn. Gesprekken zijn menu-gestuurd, klik op een persoon en er verschijnt een menuutje met de onderdelen vragen naar, vragen over, algemeen en maak een opmerking. Kiest u voor een van deze mogelijkheden, dan komt er een submenu met vragen of opmerkingen die betrekking hebben op de persoon waarmee u spreekt. Stelt u de juiste vragen, dan is de kans groot dat er bij een andere persoon een vraag of opmerking verschijnt.

Iedereen spreekt over het feit dat computerspellen steeds meer op films gaan lijken. CRYO moet dit ter harte hebben genomen, want de functionaliteit van een videorecorder is voor een gedeelte overgenomen. Zo kent het spel de mogelijkheid om terug te spoelen. Denkt u dat u iets vergeten bent, dan drukt u op terugspoelen en de vorige actie verschijnt in beeld. Eenmaal een stuk teruggespoeld kan er ook weer vooruit gespoeld worden. Een andere, eveneens nuttige, optie is de mogelijkheid om in het spel een paar stappen terug te zetten. Dus als u net die ene foute opmerking maakt in het gesprek, dan kunt u voor deze optie kiezen en, voilà, u bent weer terug op het punt vóór die ene fatale fout. Tenslotte geeft het spel ook nog een hint wanneer u komt te overlijden.

Als speurder verzamelt u natuurlijk een groot aantal spullen. Om hiermee om te gaan, klikt u op een afbeelding van uzelf (onderin beeld). Nu wordt het scherm helemaal ingenomen door een plaatje van u met daarnaast alle voorwerpen. Eén druk op de rechter muisknop brengt weer een menuutje naar voren met een viertal opties. Pak, gebruik, bekijk en vernietig. Kiest u een van deze opties dan kunt u daarna op een van de voorwerpen klikken om de bijbehorende actie uit te voeren. Wilt u een voorwerp gebruiken om iets in de kamer te manipuleren, dan klikt u op 'pak' en op het voorwerp zelf. Nu is de cursor een plaatje van het voorwerp geworden. Klik op de kamer waar u bent en klik nu met het voorwerp op de plaats waar u het zou willen gebruiken.

De laatste drie menukeuzes onderin beeld zijn een afbeelding van alle plaatsen waar u geweest bent, een mogelijkheid om een tijdje te wachten en de diverse diskfuncties zoals opslaan en laden van een speelstand.

KGB mag dan grafisch niet zo spectaculair zijn als Dune, maar het is heel aangenaam spel. De personages zijn karikaturaal getekend, de ruimtes zeer gedetailleerd en stemmig. De muziek is plezierig en redelijk stevig. De extra opties voor terugspoelen en het kunnen terugnemen van een aantal acties zijn zeker niet ov[illegible]nt KGB is een beh[illegible]lijk spel. Er zijn zoveel mogelijkheden om te converseren [illegible]t het eenvoudigweg uitproberen van alle antwoorden niet echt een optie is. Nee, u moet er door redeneren en opletten achter komen welke vragen u aan wie moet stellen. Dat betekent dus meteen dat het een spel is voor echte puzzelaars, die liever nadenken over een spel dan alles maar uitproberen. Wat mij betreft een aanrader voor fans van detective avonturen, want spannend is het zeker....

Jan-Willem van Riet

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: CRYO/Virgin Games**
**Amiga (1Mb) ƒ 129,50/BEF. 2499**
**MS-DOS ƒ 129,50/BEF. 2499**
**Video: VGA**
**Audio: Roland/Soundblaster**
**Min. Config.: 286, Harddisk.**

# MIGHT & MAGIC IV:

## Clouds of Xeen

**CLOUDS OF XEEN IS DE VIERDE AFLEVERING IN DE INMIDDELS ZEER BEKENDE *MIGHT & MAGIC* REEKS VAN NEW WORLD COMPUTING.**

MS-DOS



Aan het begin van het spel bevindt u zich in een taveerne in Vertigo, samen met een groep avonturiers. Iedereen heeft dezelfde droom gehad: Crodo, de adviseur van de koning, is gevangen genomen door Lord Xeen. Lord Xeen heeft de koning voor zich gewonnen door hem over de zesde spiegel te vertellen. Deze spiegel maakt het reizen van de ene naar de andere lokatie mogelijk. En dat niet alleen, de reiziger kan hem ook nog meenemen. Nadat de koning gehoord heeft van deze spiegel wordt hij er volkomen door geobsedeerd.

Als Crodo hem wil waarschuwen wordt hij gevangen genomen. Natuurlijk heeft deze Xeen niets goeds voor met de wereld, maar u en uw vijf metgezellen zijn hier verzameld om hem een hak te zetten.

*Might & Magic* is een rollenspel; met een groep van zes avonturiers moet u diverse avonturen beleven en raadsels oplossen. Naarmate meer monsters verslagen en raadsels opgelost worden, worden de avonturiers sterker, sneller, slimmer en over het algemeen gewoon een stuk beter. De avonturiers hebben elk een eigen beroep en een eigen ras. Afhankelijk van beroep en ras hebben ze bepaalde kenmerken. Hierop slaat de titel *Might & Magic*, want macht en magie zijn de twee belangrijkste eigenschappen.

### NIEUWE VERHAALLIJN

Het verhaal van deze aflevering en de vorige hebben niets met elkaar te maken en het is derhalve niet mogelijk om de avonturiers uit het derde deel in het vierde te gebruiken.

Het spel begint dan ook met het creëren van een groep nieuwe avonturiers. Het beroep dat een avonturier kan hebben is afhankelijk van een aantal dobbelsteenworpen, dit doet de computer. Bij deze worpen wordt een aantal punten per eigenschap toegekend. Voldoet deze verdeling aan wat noodzakelijk is voor een bepaald beroep, dan kunt u daarvoor kiezen. Dit gooien kunt u net zo lang doen totdat u tevreden bent met de combinatie.

### ONDERWEG




Linksboven in beeld ziet u de wereld als door de ogen van het voorste karakter uit de groep. Heronder zijn de portretten van uw zes karakters te zien. Ongeveer een derde deel van het scherm aan de rechterkant is gereserveerd voor een aantal menuknoppen. Tenslotte is er helemaal rechtsboven in nog een ruimte voor een schematische weergave van de directe omgeving van bovenaf gezien.

Het grootste deel van het spel bestaat uit rondlopen en vechten met monsters. Alle karakters en monsters in het spel hebben een bepaalde snelheid. Afhankelijk van deze snelheid mag iemand aanvallen. Dus het snelste wezen het eerst enzovoorts. Aanvallen kan uit drie te onderscheiden dingen bestaan. U kunt er gewoon op los hakken met het wapen dat u in uw hand heeft, u kunt een voorwerp met bepaalde krachten dat u in het bezit heeft, of zelfs magie, gebruiken.




Magie is in M & M één van de belangrijkste kunsten. Alhoewel er zeker behoefte is aan krachtpatsers, komt uw team nergens als het niet over water kan lopen, genezende spreuken uitspreken of monsters aanvallen met vuur en soortgelijke onplezierige zaken.

Naast deze direct duidelijke doelen, kan magie ook gebruikt worden om een stukje boven de grond te zweven, een kaart van de omgeving te zien en om te voorspellen of bepaalde deuren en kisten wel of niet open gemaakt moeten worden.

### VERSCHILLEN MET ISLES OF TERROR. (M&M III)

Wie *M&M III* gespeeld heeft, krijgt bij *M&M IV* een verrassend vertrouwd gevoel. De veranderingen zijn allemaal gericht op het comfort van de speler en het aantrekkelijker maken van plaatjes en geluid. Zo is er nu een geanimeerde scène voordat u een grot, toren of kerker ingaat. Daarnaast zijn er geanimeerde scènes bij het betreden van winkels, tempels en dergelijke, elk met gedigitaliseerde spraak. Het is niet meer mogelijk om huurlingen mee te nemen, maar daarvoor in de plaats zijn er meer plaatsen waar tijdelijk kracht, bescherming en dergelijke kan worden opgedaan. Er zijn wat meer spreuken en een aantal daarvan is uitsluitend op het comfort van de speler gericht. Eén van de leukste nieuwigheden is het automatisch opschrijven van hints en belangrijke plaatsen en dergelijke. Ook prettig is de aparte ruimte waar belangrijke voorwerpen in worden opgeslagen.

*M&M* is één van de RPG's waar ikzelf het meeste plezier aan beleef. En deel vier is geen uitzondering. De monsters zijn moeilijk maar niet onmogelijk te verslaan, er zijn legio kleinere opdrachten binnen de hoofdopdracht en de animaties zijn met veel humor gemaakt. Wat te denken van vliegende voeten die je zo hard mogelijk proberen te schoppen, of orks met zo'n slechte adem dat je erdoor bedwelmd wordt. Dus wat mij betreft een titel die niet mag ontbreken in de collectie van een fan van dit genre.

De belofte van New World is trouwens dat er op korte termijn ook een deel vijf verschijnt: Dark Side of Xeen. Dit spel kan samen met deel vier gespeeld worden. Er zijn bijvoorbeeld al pyramides ingebouwd die u kunt gebruiken om van de ene in de andere wereld te komen (maar wat nu nog niet kan omdat u V nog niet hebt. Daarnaast is het mogelijk om sterk genoeg te zijn om het spel uit te spelen, zonder dat u sterk genoeg bent om alle monsters te verslaan. Uiteraard is *M&M IV* zelfstandig te spelen wat ongetwijfeld ook voor V zal gelden. Maar wanneer de informatie juist is zal het gezamelijk installeren van IV en V een compleet nieuw spel tevoorschijn toveren. Eh, wanneer komt dat M&M V meneer New World?

Aanrader!

Jan-Willem van Riet

### PRODUKT INFO

Fabrikant: New World Computing
MS-DOS ƒ 159,50,-/BEF. 3079
Video: VGA
Audio: Roland, AdLib, SoundBlaster/Pro, ProAudio Spectrum en Sound Source
Systeemeisen: 286 16Mhz+, 2mb intern geheugen, hard disk, muis aanbevolen.

Andere versies worden niet overwogen.

# LASER SQUAD

***LASER SQUAD* KAN HET BESTE OMSCHREVEN WORDEN ALS EEN ACTIE ROLE-PLAYING STRATEGIE SPEL. VAN ALLES WAT DUS, EEN SCHEUTJE STRATEGIE, EEN TOEFJE KARAKTERVORMING PLUS POLLEPELS ACTIE.**







In vijf verschillende scenario's en zeven levels bent u de aanvoerder van een groep huurlingen. Deze huurlingen moeten tijdens elk van de missies een andere opdracht uitvoeren: zo is een van de missies het bevrijden van gevangen genomen leden van het eskader.

Elke missie is geheel anders dan de vorige. Ieder scenario heeft een eigen briefing, waarvan er twee volledig geanimeerd zijn. U neemt het op tegen een computertegenstander, maar het is ook mogelijk met twee spelers te spelen: speler 1 speelt de jager (het *Laser Eskader*), speler 2 de achtervolgde prooi.

## VOORAF

Voordat het eigenlijke spel begint moet u eerst uw commando team voorzien van wapens en pantserkleding. Hier is het opletten geblazen, u heeft namelijk slechts een beperkt budget tot uw beschikking. De krachtige wapens zijn natuurlijk het duurst maar ook het zwaarst, waardoor het aantal actiepunten hard afneemt.
Nadat uw team van degelijke uitrusting voorzien is, wordt het zaak de manschappen op een strategische plek op het speelveld te plaatsen.

Het spel kan beginnen; het was natuurlijk al een tijdje begonnen, maar nu wordt het pas echt actie.

## OPBOUW

Elke missie bestaat uit een gegeven aantal beurten, iedere zet goed moet gepland zijn, omdat anders de beurten op zijn voordat de opdracht volbracht is. De manschappen beschikken over een bepaald aantal actiepunten. Elke door hen ondernomen actie kost actiepunten: het pakken van een ander wapen, wapens laden, deuren openen, schieten, zelfs wanneer u tegen een muur oploopt. Zolang er geen oogcontact is, blijft de vijand onzichtbaar. De enige andere informatie waaruit de lokatie van de tegenstander kan worden opgemaakt, wordt gegeven tijdens de beurt van deze partij. U krijgt namelijk te zien in welke richting en over welk terrein ze lopen. Wanneer een vijand door uw blikveld loopt en u nog genoeg actiepunten uit de vorige beurt over heeft, krijgt u eerst de mogelijkheid om te schieten.




Bovendien heeft u de beschikking over een scanner; deze toont een plattegrond van het actiegebied waarop uw eigen manschappen afgebeeld staan en de vijandelijke spelers waarmee u in oogcontact staat. Het grootste deel van het scherm bestaat uit een gedeelte van de plattegrond van het actiegebied. Rechts van dit veld staat een foto van het teamlid dat op dat moment actief is; bij deze foto staat ook het aantal actiepunten dat u nog over heeft.



Laser Squad bevat geavanceerde en strategische snufjes zoals de wapenselectie, opstelling van de troepen, een strategische scanner, verborgen verplaatsing, en nog veel meer.
Het is een waanzinnig spel voor iedereen die van actie met een beetje nadenken houdt. De grafische kwaliteit ligt ontzettend hoog, vooral bij de vijf briefings. Ook de muziek bij het intro en bij de wapenkeuze is ontzettend goed uitgevoerd. Het eigenlijke spel kent geen muziek, maar de 'special effects' vullen dit tekort helemaal aan.

Een groot voordeel van dit spel ten opzichte van veel andere RPG's is dat de manschappen niet met z'n allen op hetzelfde veld moeten staan. Integendeel, het is mogelijk om ieder persoon op een geheel andere plek te plaatsen en zo de eigen tactiek te bepalen.
Na enkele uren spelen ben ik al helemaal verslaafd geraakt aan dit actievolle, strategische 'role playing' spel van Krysalis. Echt weer zo'n spel waar menig uurtje achter het beeldscherm doorgebracht zal worden.

Absolute topklasse, steengoed!

Laurens van Wijk

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Krisalis Software Ltd.
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Beeld: VGA
Geluid: Adlib, Soundblaster, Roland LA-PC1
Systeemeisen: 640K, harddisk (8 Mb vrij), 286 12 Mhz+, muis aanbevolen

ZAP

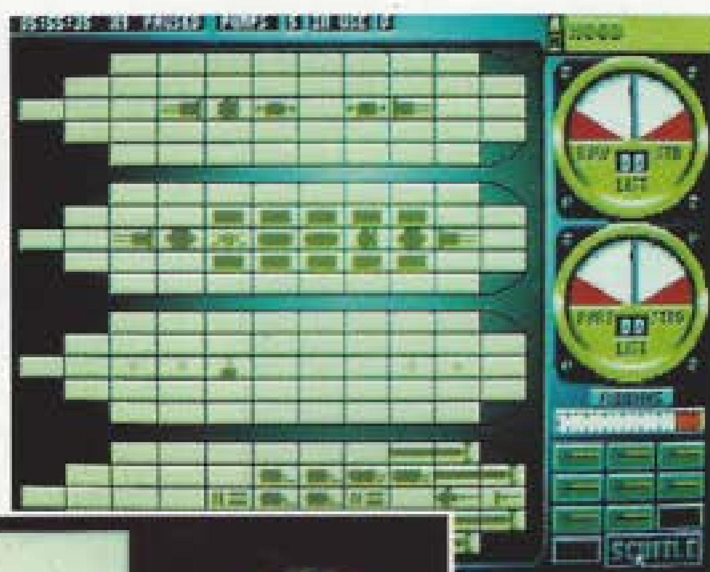
# SSI STRIKES BACK!!!

## Great Naval Battles - North Atlantic 1939 - 43

*De reusachtige grijze schaduw van een Duits slagschip maakt zich los uit de mist. Kolossale kanonslopen draaien langzaam rond en worden gericht op de groep koopvaardijschepen op weg naar Moermansk. Plotseling klinken de alarmschellen: het slagschip is opgemerkt! Terwijl de kanonnen van het slagschip het vuur openen op de naar alle kanten uiteenschietende vrachtschepen, stomen twee Engelse destroyers op om te proberen het slagschip te onderscheppen. Torpedo's worden gereedgemaakt, manschappen rennen naar hun gevechtsposten.*

*De slag kan beginnen....*



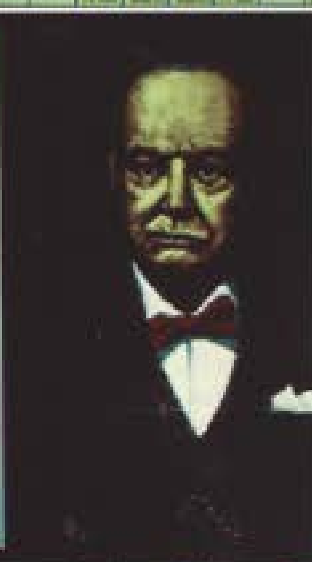

Dit is slechts één van de vele scenario's die geleverd worden bij SSI's nieuwste aanwinst Great Naval Battles - North Atlantic 1939-43, kortweg GNBNA.
In deze sublieme zeeslag-simulatie krijgt de speler de keus om bevelhebber te worden van of de Duitse of de Engelse vloot tijdens de Tweede Wereldoorlog. Elke vloot kent zijn eigen voor- en nadelen. Alhoewel de Engelse vloot numeriek verrit superieur was, met veel meer schepen dan de Duitse, moest men deze verspreiden. Bovendien waren het kwalitatief minder [illegible] n en veel meer verouderd dan de Duitse. In de Engelse vloot [illegible] s nog schepen uit de Eerste Wereldoorlog!!
De Duitse vloot daarentegen was hyper-modern, maar relatief klein en met een veel geringere actieradius dan de Engelse. In werkelijkheid werd de Duitse vloot verder in zijn operaties belemmerd door Adolf Hitler, die zijn kostbare schepen niet durfde in te zetten voor het doel waarvoor ze gemaakt waren: het bemoeilijken van de geallieerde scheepvaart. Door de beperkte inzet van de Duitse vloot had de scheepvaart eigenlijk maar één echte tegenstander, de U-Boten, de Duitse duikbootvloot van Admiraal Raider.

### *Herschrijf de geschiedenis*

De speler krijgt in GNBNA de kans om het allemaal veel beter te doen; als Duitse bevelhebber zijn er onbeperkt mogelijkheden om het de Engelsen zo moeilijk mogelijk te maken. U kunt smaldelen maken met vier of vijf slagschepen, begeleid door wel tien lichte kruisers. Daarentegen krijgt u als Engels bevelhebber ook de kans om de geschiedenis positiever te wijzigen. In plaats van de Bismarck aan te vallen met de Hood en de Prince of Wales, kunt u deze aanvallen met een vloot van vier of vijf schepen



The Prime Minister expresses his satisfaction with your conduct of surface naval operations during this war



*Produkt info*

Fabrikant: SSI
MS-DOS
ƒ 129,50
BEF 2499
Video: VGA256
Audio: Adlib, SoundBlaster/ Pro en Roland
Min. Config.: 640Kb (571Kb vrij), 386/486 16 Mhz+, HD diskdrive, harddisk (8,5 Mb vrij), muis; indien geluid gewenst is minimaal 700Kb EMS geheugen vereist (bij de minimale configuratie krijgt u geen geluid)
Beveiliging: handleiding



Deze simulatie behoort tot het beste in het genre oorlogs-simulatie-spelen. Er is nog niet eerder een wargame geweest waar ik zo lang aan heb gezeten als GNBNA.
Je kunt korte slagen spelen, waarbij men direct met een paar schepen aan het begin van een slag begint. Of operatie-scenario's, een wat groter, uitgebreider spel, waarbij men een groter aantal schepen over een langere tijdsperiode beheert. Hierbij komt ook wat logistiek en het besturen van schepen over grote afstanden kijken.
En als derde de campagne, waarbij u begint aan het begin van de Tweede Wereldoorlog en op admiraliteitsniveau de volledige logistiek, reparatie en inzet van de schepen moet beheren, maar tijdens een slag weer op scheeps- en zelfs kanonniveau de slag kunt besturen.

Grafisch is het spel subliem, u heeft de keuze uit een aantal verschillende stations vanwaar u de verschillende schepen, en op de schepen de verschillende kanonnen, vliegtuigen en machines kunt bedienen. Nog niet eerder ben ik tegengekomen dat ik net zoveel door de computer kon laten doen als ik zelf wilde, er is voor elk onderdeel een auto-piloot mode, wat vooral bij slagen met veel schepen het spelen veel makkelijker maakt.
De geluidseffecten zijn prima, met inslaande granaten en bulderende kanonnen, je krimpt echt ineen bij voltreffers.




Opzienbarend is eveneens dat of u nu beginner of gevorderde bent, u het spel altijd zodanig kunt instellen dat u er volledig mee uit de voeten kunt.

Wat Carriers at War van Electronic Arts/SSG is voor carrier-simulaties, is *Great Naval Battles* voor het hele zeeslag-genre, een absolute topper, die iedere rechtgeaarde zeeslag-freak in huis moet hebben!! Subliem!

*Rob Hunter*

# FALCON 3.0

### NIEUWE GEBIEDEN

Wat mogen we van deze, begeleid door een 135 pagina's tellende handleiding, F-16 simulatie verwachten? Naast een aantal technische verbeteringen, waarover later meer, worden drie theaters toegevoegd aan de Campaign-library (Kurile Islands, Korea en Pakistan). Vinden we in Korea een groot aantal gronddoelen in de vorm van tankcolones en Triple A (Anti-Aircraft Artillery), in de slag om de Kurile Islands krijgen we te maken met een echte Russische Taskforce, een vlootmacht voorzien van amfibische eenheden en vooral belangrijk, een indrukwekkende en altijd aanwezige luchtvloot. Toevoeging van de AGM-84 Harpoon anti-ship missile aan het wapenarsenaal van de Falcon is dan ook geen overbodige luxe.

### PROGRAMMA-OMGEVING

Bij het opstarten van het programma is in eerste instantie niets te merken van de grafische verbeteringen. Belanden we echter éénmaal in de cockpit, dan zien we het verbluffende resultaat van de upgrade: het aardse detail lijkt 200% verbeterd en ook de opbouw van de wolken is geheel vernieuwd. Bij nachtmissies is buiten werkelijk niets meer te zien dan een zwarte diepte en wat sterren. Het wordt dan ook van groter belang om de instrumenten juist te interpreteren. Ook de F-16 zelf heeft een metamorfose ondergaan. De kwaliteit van het geluid, met name de radioberichten, is aangepast en meer menselijk geworden. Toch zijn er soms, althans in ieder geval bij mijn orginele Amerikaanse versie, al of niet met gebruik van een geluidskaart, bugs in de vorm van gebrek aan geluid terug te vinden. Nog niet helemaal foutloos dus. Ook is er nu ondersteuning van het EMS-geheugen zodat gedigitaliseerde geluiden beter overkomen. In de simulator zelf merken we dat het briefing- en debriefingverhaal meer is afgestemd op de realiteit. Als laatste zijn om de toegevoegde theaters verder aan te vullen, nieuwe vliegtuigen zoals de Mig-31 Foxhound, de Mirage 2000 en de Mitsubishi F-1 toegevoegd.

### FALCON 3.01 VERGT HARDER WERKEN

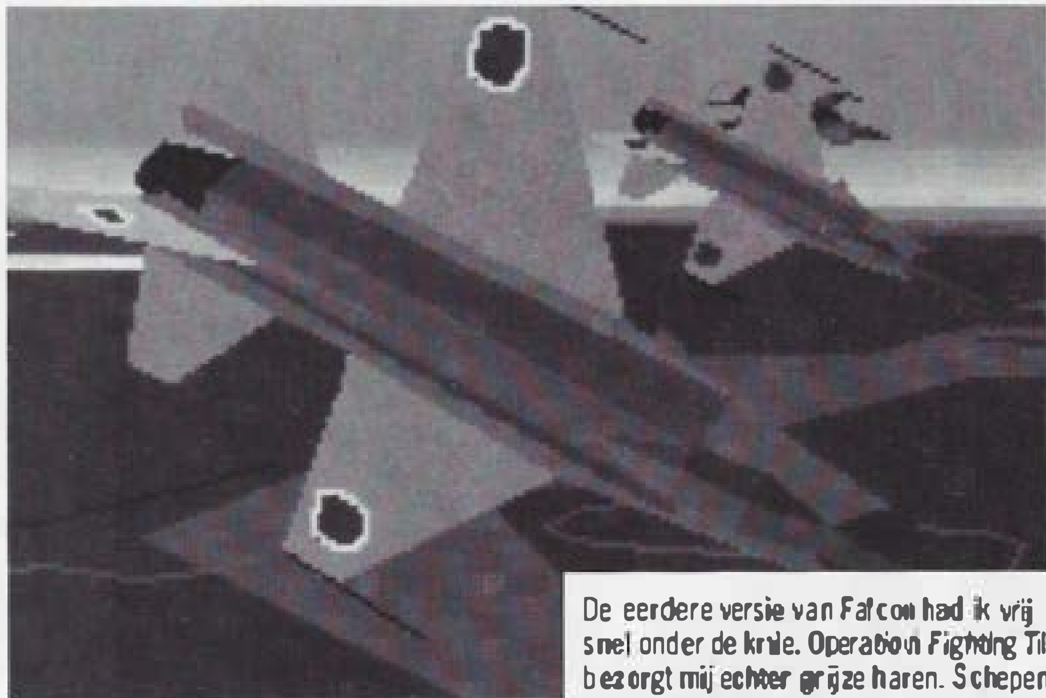
Gaan we naar de kist en de missies zelf kijken (want daar is het ons natuurlijk allemaal om te doen) dan krijgen we nogal wat nieuws te verwerken. De FSX, een futuristische versie van de F-16, is beschikbaar voor de Kurile Islands Campaign. Deze F-16 variant heeft naast een grotere vleugel, meer motorvermogen, een langere romp en grotere brandstoftanks, een indrukwekkende Sea-radar waarmee zeedoelen kunnen worden onderschept. Daarom ook kunnen onder de vleugel twee machtige AGM-84 harpoon anti-ship missiles worden meegenomen. Deze zeer laagvliegende raket is van het type "Fire and Forget". Dat wil zeggen dat, wanneer deze raket gelanceerd wordt, hij geheel zelfstandig doel zoekt zonder verdere hulp van het lanceerplatform.

Op elektronisch gebied is er ook het een en ander verbeterd. Op de TWI, de Threat Warning Indicator worden nu ook Search-radars (rondzoekradars) weergegeven. Dit is van groot belang omdat zo'n radar een grote reikwijdte heeft en dus vroeg een indicatie geeft van een mogelijke dreiging van een AAA- of SAM-systeem (Surface To Air). Daarnaast is ook het ECM/ESM verhaal drastisch gewijzigd. Kon bij Falcon 3.0 bijna altijd worden gelocked op een vijandelijk doel, nu wordt deze lock nogal eens verbroken doordat de vijand zijn storingsapparatuur inzet. Gebruik van de eigen ALQ-131, de storingspod onder de romp, is niet altijd in staat om een lock van een radar of raket te verbreken. Een juist gebruik van Chaff en Flare patronen en betere manoeuvres om de raket te ontwijken zijn daarom noodzakelijk.

Gaat al onze tijd al op aan het monitoren van de systemen in de cockpit, krijgen we er nog een paar problemen bij. Op haast elke hoek van de straat, zogezegd, kan een luchtafweersysteem verwacht worden. Zeer storend omdat u, laag vliegend, moet gaan manoeuvreren. Ook shoulder launched SAM-systemen zoals SA-7 en SA-14 zijn erg vervelend.

In tegenstelling tot de eerdere versie krijgen we door deze add-on van theaters te maken met de ziekmakende "Rules of Engagement". Wat houden deze regels nu ongeveer in? Het beste kan dit geschetst worden aan de hand van een voorbeeld. Tijdens een missie komt u oog in oog te staan met de tegenstander. Deze straalt uw toestel een keer aan en uw haren staan meteen overeind. Het bekende kat-en-muis spel kan nu aanvangen. U mag, buiten het een keer aanstralen met de radar, niets doen omdat u van een in de buurt cirkelende E3-A Awacs opdracht heeft gekregen niet te vuren. Deze regels dienen eigenlijk om in conflictsituaties te zorgen dat de boel niet te snel escaleert. Falcon 3.01 werkt vrijwel voortdurend met deze Rules of Engagement. Erg frusterend als u de tegenstander in het vizier hebt en toch niet mag vuren. Hoogmoed wordt gestraft, bij terugkomst kan de overtreder van de Rules of Engagement rekenen op een forse straf.

*BIJ HET ZIEN VAN DE VERPAKKING VAN OPERATION FIGHTING TIGER VOOR FALCON 3.0 DENKT MEN IN EERSTE INSTANTIE TE MAKEN TE HEBBEN MET EEN DATA-DISK ZOALS WE DIE BIJVOORBEELD KENNEN VOOR SWOTL. DOCH TIJDENS DE INSTALLATIE BLIJKT, DOOR HET VERNIEUWEN EN WEGGOOIEN VAN BESTANDEN, DAT BIJNA DE GEHELE DIRECTORY WORDT VERNIEUWD. HET OPSTARTEN VAN HET PROGRAMMA GEEFT UITSLUITSEL: ONDERIN HET GEHEEL VERNIEUWDE INTRO SCHERM VINDEN WE HET VERSIENUMMER, FALCON 3.01, TERUG.*



### PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
MS-DOS: ƒ 89,90 / BEF. 1739
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster
Min. config.: 1Mb, 286, 12Mhz, harddisk, DOS 5.0

Om Operation: Fighting Tiger te kunnen spelen is Falcon 3.0 vereist. (Zie Hoog Spel 8 voor meer informatie.)

De eerdere versie van Falcon had ik vrij snel onder de knie. Operation Fighting Tiger bezorgt mij echter grijze haren. Schepen blijken waardige tegenstanders met altijd wel een fighter-escort in de buurt. Missies boven land lijken een ramp. Vlieg ik hoog dan activeer ik automatisch ieder radarsysteem in de buurt en ga ik laag vliegen dan verschijnen iedere keer maar weer die oranje ontploffingen veroorzaakt door de ZSU 23/4.

Het moge duidelijk zijn, zelfs de heldhaftigste vlieger krijgt aan Operation Fighting Tiger een fikse klus. Gelukkig maar, anders werd het zo saai!

*Steven Groot*

# OPERATION FIGHTING TIGER

# NU OF NOOIT:

## *Topkwaliteit tegen bodemprijzen*

**Voor hard- en software loop je nu binnen bij Computer Business & Hardware Center. Twee speciaalzaken onder één dak, met een kompleet assortiment voor de laagste prijzen, deskundige medewerkers en prima service en garantie. Dubbel zo goed, dubbel zo voordelig!**

### HARDWARE

**Tornado Computers**

386-16 MHz ........ f. 999,=
386sx-25 MHz ........ f. 1399,=

1 MB geheugen, 5,25" en 3,5" fdd, 40 MB hdd, 2 ser. interface, 1 (*) par. interface, 1 (*) game interface, 512 KB VGA-kaart, mono VGA-monitor, toetsenbord, handleiding.

386-40 MHz 128K Cache ........ f. 1995,=
486-33 MHz 64K Cache ........ f. 2499,=
486-33 MHz 256K Cache ........ f. 2699,=
486-50 MHz 64K Cache ........ f. 3150,=

4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" fdd, 105 MB hdd, 2 ser. interface, 1 par. interface, 1 game interface, 512K VGA CARD, SVGA color monitor, keyboard, Dr. DOS 6.0

Notebook SX-25, 2 MB intern & 80 MB hdd ........ f. 2450,=

**Meerprijzen:**

105 MB hdd i.p.v. 40 MB hdd ........ f. 200,=
200 MB hdd i.p.v. 40 MB hdd ........ f. 499,=
1 MB extra ........ f. 85,=
1 MB VGA Tseng Lab i.p.v. 512 KB ........ f. 125,=
Tseng lab Hi color card, 64.000 kleuren ........ f. 230,=
KCR 2 MB VGA hicolor card ........ f. 295,=
VGA kleuren monitor ........ f. 298,=

**Printers:**

Star LC-20 9 NLQ ........ f. 349,=
Brother laserprinter HL-4V ........ f. 1699,=
Hewlett Packard LaserJet IIP HL ........ f. 1695,=
Hewlett Packard DeskJet 500 HL ........ f. 799,=

**Modems**

Tornado 12400 E (extern) ........ f. 240,=
Tornado 12400 B (intern) ........ f. 199,=
Tornado II 2400 E (extern) ........ f. 279,=
Tornado II 2400 B (intern) ........ f. 239,=
Tornado Fax/modem 9624 F (extern) ........ f. 499,=
Tornado Fax/modem 9624 H (intern) ........ f. 450,=

## MAANDAANBIEDING

### *Let Op!*

**SVGA Monitor ........ f. 395,=**
**Paradox relationele databes UK versie 3.5 ........ f. 295,=**

Zeer grote keuze aan nieuwe spelsoftware in onze winkel.
Grote selectie CD-ROM programma's.

• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

## VOORDELIGER KAN HET NIET:

## *f* 2050,-

**Een Tornado 386 - 40 MHz, 64K Cache met 4MB geheugen, 5,25" en 3,5" drives, 105 MB harddisk en SuperVGA monitor, Dr DOS 6.0**

(*) Aanbieding geldig tot 31-12-1992 en zolang de voorraad strekt.
Zet- en drukfouten voor behouden.

Tornado Fax/modem 9696 H (intern) ........ f. 290,=
Tornado Fax/modem 9696 E (extern) ........ f. 259,=
Tornado III FM144 E (extern) ........ f. 999,=

**Monitoren:**

Provitec VGA kleur 2145, dot 28 ........ f. 575,=
Provitec VGA kleur 2145, dot 39 ........ f. 475,=
RICVGA monochroom High res ........ f. 295,=

**Multi-Media:**

Multimedia kit (CD-ROM + Mediavisionkaart incl. 3 CD's met software) ........ f. 999,=
24 bits True Color VGA card + Soundcard ........ f. 499,=
SoundBlaster Prokaart ........ f. 425,=
Sherlock Holmes CD-ROM ........ f. 129,=
Mammals CDROM ........ f. 199,=

King's Quest V CD-ROM ........ f. 99,=
Wing Commander / Ultima 6 dubbel disk met prima spellen ........ f. 99,=
Wing Commander / Secret Mission 1 & 2 ........ f. 99,=
Ultima I-VI, alle Ultima avonturen op 1 CD ........ f. 199,=

Wij hebben meer dan 100 CD-ROM titels op voorraad.
Vraag onze lijst!

### SOFTWARE

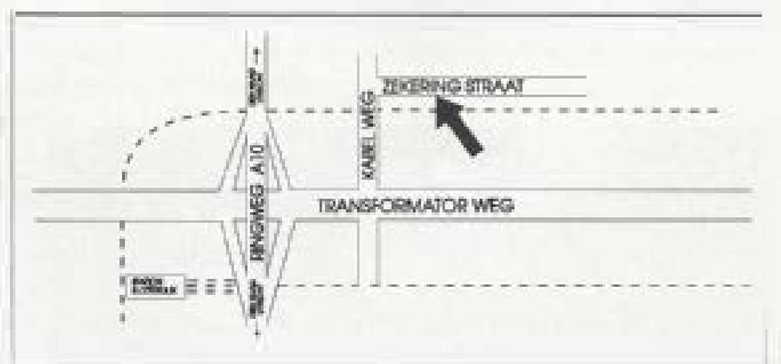
**Software pakketten:**

DBASE NL ........ f. 495,=
DBASE UK ........ f. 399,=
Windows 3.1 US ........ f. 149,=
Winfax - fax software onder Windows ........ f. 75,=
Wordperfect onder Windows NL ........ f. 1320,=
Wordperfect onder Windows UK ........ f. 964,=
DBASE IV 1.1 NL ........ f. 795,=
DBASE IV UK ........ f. 195,=
Framework 4.1 ........ f. 795,=
Paradox ........ f. 295,=
Rapid File ........ f. 199,=
Supercalc 4.0 ........ f. 149,=

**Game software**

Falcon 3.0 ........ f. 139,=
Aces of the Pacific ........ f. 129,=
* Sound/aircraft upgrade ........ f. 99,=
* European scenery disk ........ f. 69,50
Flightsimulator alle scenery disks leverbaar
Harpoon 1 & 2 ........ f. 149,=
Harpoon Battleset 2 en kaarten ........ f. 69,=
Harpoon Battleset 3 & 4 (per stuk) ........ f. 59,50
Links (het beste golfspel) ........ f. 139,50
Alle datadisks voor Links (per stuk) ........ f. 59,50
Ultima Underworld ........ f. 149,50
Ultima VII ........ f. 149,50
Wing Commander II ........ f. 149,50
Special Operations 1, 2 Speechpack p. st. ........ f. 69,50

**COMPUTER** BUSINESS & SOFTWARE **CENTER**




**Computer Business & Software Center • Zekeringstraat 43, 1014 BV Amsterdam • Tel: 020-684 83 66, Fax: 020-684 76 41**

*Ook voor postorderverzendingen door het gehele land • Alle prijzen excl. B.T.W. behalve Game software*

# Bel altijd voor de laagste prijs!

# McDonalds Land

**MICK EN MACK ZIJN DE MC KIDS DIE IN MCDONALDS LAND DE TAAK HEBBEN GEKREGEN OM DE MAGIC BAG VAN RONALD MCDONALD OP TE SPOREN, WANT ZONDER ZIJN MAGIC BAG VOELT RONALD ZICH NOGAL NAAKT.**

## Het spel

McDonald's Land is een platformspel volgens de beste tradities van bijvoorbeeld de Mario Brothers. Het spel telt zeven werelden die samen zo'n dertig levels bevatten. Men kan het alleen of samen met iemand anders spelen. In dat laatste geval werkt men samen als team. Onderweg moeten voorwerpen verzameld worden en tegenstanders gedood. Hier en daar moet u ook simpele puzzeltjes oplossen door blokken op te rapen en deze ergens anders weer neer te leggen zodat ook de hoger gelegen platforms kunnen worden bereikt. Heeft u alle levels voltooid, dan kunt u het hele spel nog eens spelen, maar dan op z'n kop.

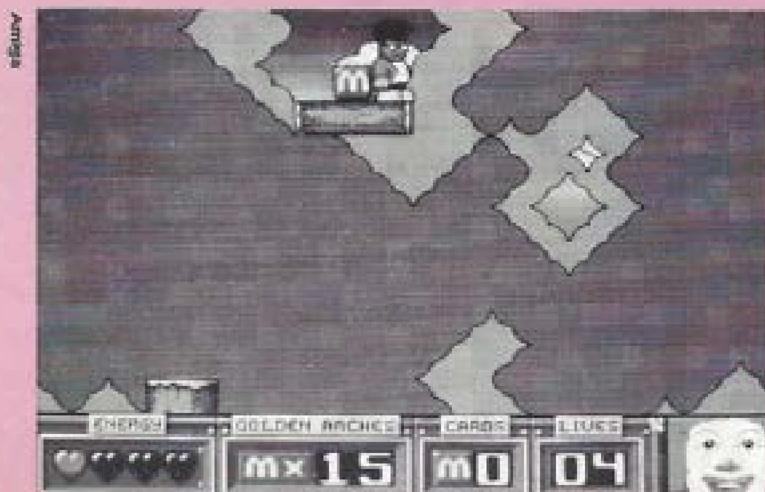
## Produktinfo

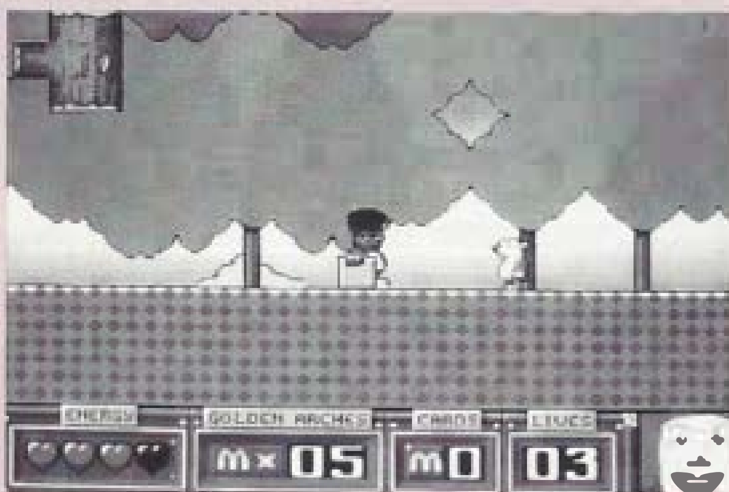
Fabrikant: Virgin
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
C64 cass.: ƒ 45,00 / BEF 969
C64 disk: ƒ 55,00 / BEF 1159

Een MS-DOS versie is in de maak. De prijs hiervan gaat ƒ 89,50 / BEF 1739 bedragen. Ten tijde van het schrijven van deze recensie was echter nog niet bekend welke grafische- en geluidskaarten worden ondersteund.

## Op de bres voor Ronald McDonald

Ik ben geen culinair expert. Ik ben zelfs niet bijzonder kritisch als het op eten aankomt. Ik ben ook geen gezondheidsfreak of in de ban van de calorieën, bang voor onverzadigde vetzuren of andere levensbedreigende vetten. Niets van dat al. Als het maar lekker is. Het moet smaken en kraken. Eigenlijk ken ik maar één soort eten dat ik te smakeloos en te sponzig vind om te eten. Dat zijn de hamburgers, kipburgers, visburgers en de rest van de burgerbevolking van McDonalds. Een dikke bah!




## Platform voor hamburgers

Ik ben dan ook niet blij verrast als deze bekende hamburgergigant een overeenkomst heeft gesloten met het Engelse softwarehuis Virgin om met een platformspelletje op de markt te komen. "Dat zal dan ook wel een hap vette lucht zijn", denk ik meteen. Voor de eerste keer van mijn leven heb ik echt het gevoel dat ik een vies spelletje ga spelen als ik de floppy in de drive stop.
Het begint met twee jongetjes in een tent. Vervolgens komt Ronald McDonald, dat is die plastic hamburgerclown, in beeld. Hij is diep bedroefd omdat zijn "Magic Bag" gestolen is. Dat lijkt me een goede zaak, want uit deze "Magic Bag" tovert clown Ronald, begrijp ik, onder andere van die cholesterolsponzen tevoorschijn.
De dief heeft wat mij betreft de wereld een grote dienst bewezen.

## Zoek de magic bag

Een clown in tranen is geen gezicht en ik laat me vermurwen. Met meer tegenzin dan normaal lees ik verder. "De Magic Bag is dan wel verdwenen maar nog niet verloren." Helaas, het was ook eigenlijk te mooi om waar te zijn. "Help de arme Ronald zijn Magic Bag terug te vinden. Zoek in alle niveaus van het Ronald McDonald Clubhuis. Vindt tenminste vier clubkaarten om verder te mogen." Een schreeuw om hulp, probeer dat maar eens te weerstaan. Met een druk op de vuurknop sta ik voor Ronald's Clubhuis en heb ik 'ja' gezegd tegen iets waar ik eigenlijk geen zin in had.




Het clubhuis bestaat weer uit zes verschillende niveautjes. Als u het einde daarvan bereikt mag u door naar het volgende.

## Gratis extra levens

Het kost mij geen enkele moeite om door de zes niveaus van het Clubhuis door te dringen. Ik verzamel, in minder dan de tijd dat men een Big Mac menu eet, de vier benodigde kaarten. Dus dat is heel rap. Zeker voor mijn doen. Dat geeft te denken.
Van Ronald mag ik nu door naar Birdie's Treehouse. Dat is een vogelnest hoog in de wolken.
De thema's zijn nu wolken en ijs. Erg veel van hetzelfde. Ook hier ondervind ik weinig weerstand.
Ik kan zelfs op het derde niveau van Birdie's Treehouse telkens terug naar dezelfde plek om extra levens te halen. Misschien een foutje? De verleiding is erg groot om zoveel mogelijk levens te verzamelen. Dat doe ik dus ook.

## Pas op voor huisdieren

Ik ondervind nog de meeste hinder en oponthoud van mijn eigen kat. Die veroorzaakt een storing omdat ze te lang op het toetsenbord blijft liggen waardoor ik weer opnieuw moet beginnen. Het is me een raadsel op welke toetsen het dier heeft gelegen. Maar pas daar dus voor op.

Gelukkig, in dit geval dan, dat ik snel weer ben waar ik gebleven was. Met een onnoemelijk aantal levens ergens in een ijsgrot. Met de Ronald McDonald clubkaarten gaat het ook rap. Ik heb er al drie, en ben nog op zoek naar nummer vier en vijf. Maar eigenlijk heb ik het al gezien.

## Bedrijfsfilosofie

Toch snap ik het niet. Wat heeft Virgin en McDonalds hiertoe gedreven? Het idee, "Het is voor kinderen, dus ik maak het niet te moeilijk", gaat niet op. Want hoe jonger, des te beter ze zijn in dit soort spelletjes. Het zal wel iets te maken hebben met de achterliggende bedrijfsfilosofie.

Het zou me niks verbazen als er toch nog bosjes mensen zijn die gestrekt gaan voor Ronald McDonald en de zoektocht naar zijn Magic Bag. Ik doe niet mee. Ik neem gewoon wel een hap lucht.

**Annet Nilerink**

**HET ENGELSE SOFTWAREHUIS EMPIRE HEEFT EEN PACT GESLOTEN MET MICROPROSE EN ELECTRONIC ARTS. HET RESULTAAT VAN DIT NIET-AANVALSVERDRAG IS DE COMPILATIE COMBAT CLASSICS. IN DIT PAKKET ZIJN DRIE SUCCESVOLLE TITELS UIT HET VERLEDEN GEBUNDELD, NAMELIJK: F-15 STRIKE EAGLE II (MICROPROSE), 688 ATTACK SUB (ELECTRONIC ARTS) EN TEAM YANKEE (EMPIRE). MET DEZE DRIE PAKKETTEN KAN MEN TER LAND, TER ZEE EN IN DE LUCHT OORLOG VOEREN.**

# COMBAT CLASSICS

## TEAM YANKEE

Het spel Team Yankee hebben we uitgebreid besproken in Hoog Spel 2. Het is een tankspel dat een geslaagde mix is tussen een actie en een strategisch spel, gebaseerd op de gelijknamige bestseller van Tom Clancy. In Team Yankee staat de speler aan het hoofd van vier peletons die elk uit vier voertuigen bestaan.

Elk scenario begint met een briefing waarin het doel van de missie uiteengezet wordt. Op een landkaart van het gebied geeft u eerst aan waar u artillerie ondersteuning wilt hebben en op welk tijdstip de beschieting moet beginnen.
Hierna geeft u op dezelfde kaart voor elk peleton een bestemming aan, waarna iedereen op weg gaat. Tijdens het spel kunt u op de bestuurdersstoel van elk van de voertuigen plaatsnemen en bedient u alle wapensystemen, zoals het geschut, de infra-roodkijker en rookgranaten.

Het beeldscherm is gesplitst in vier aparte schermen, één voor elk peleton. Het is echter ook mogelijk om het hele beeldscherm in te ruimen voor het uitzicht vanuit één enkel voertuig.

Het spel draait om het voltooien van vijf verschillende veldslagen met de Russische vijand. Heeft u die overwonnen, dan begint het spel van voren af aan, maar op een hogere moeilijkheidsgraad.

MS-DOS



## 688 ATTACK SUB

Een duikboot is in wezen niets anders dan een luchtbel waar een of meer metalen omhulsels omheen zijn gebouwd. Het vaartuig is ontworpen om op grote diepte zijn werk te doen. Het is hierbij de bedoeling om niet door de vijand ontdekt te worden want anders spat die luchtbel al snel uit elkaar en veranderen de omhulsels in een gigantische doodskist.

Doordat de onderzeeër in oorlogssituaties diep onder de waterspiegel opereert om ontdekking te voorkomen is de periscoop in die gevallen niet bruikbaar. Wanneer u zich daarnaast ook beseft dat het op die diepte aardedonker is, zal het belang van de instrumenten snel duidelijk worden. Gezien het gebrek aan licht moet de bemanning van een onderzeeër - letterlijk - blind varen op geluidssignalen. Deze worden voortgebracht door sonarapparatuur die teruggekaatste geluidsgolven opvangt. Uiteraard vormt het vakkundig gebruik van de diverse sonarsystemen de sleutel tot succes, dus ook in 688 Attack Sub.

Afhankelijk voor welke zijde u heeft gekozen bestuurt u een onderzeeër uit de Amerikaanse 'Los Angeles' of de Russische 'Alfa' klasse. U dient hierin alle voorkomende taken uit te voeren.
In vredestijd gaat u op zoek naar mogelijke doelen en in oorlogstijd krijgt u de taak deze ook daadwerkelijk uit het water te blazen. Uiteraard is de duikboot uitgerust met sonar, torpedo's, navigatie apparatuur, radio en een periscoop.
688 Attack Sub telt in totaal tien verschillende missies, variërend van een oefenmissie waarin binnen een bepaalde tijd een aantal reeds afgeschreven schepen tot zinken moet worden gebracht, via het onderscheppen van een konvooi tot het opsporen en/of ontwijken van vijandelijke onderzeeërs.
De scenario's spelen zich in verschillende gebieden af, zoals de Barentsz Zee, Straat van Gibraltar, Adriatische Zee, Atlantische Oceaan/Noordzee en de Baltische Zee.

MS-DOS

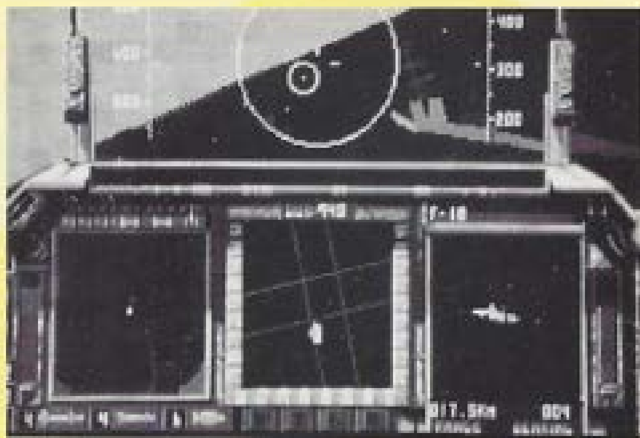



## F-15 STRIKE EAGLE II

In deze vluchtsimulatie van MicroProse kunt u talloze missies vliegen in zes verschillende gebieden, zoals de Perzische Golf, Lybië, Midden Europa en Vietnam. Elke missie kan op vier moeilijkheidsgraden worden gespeeld. Op het eenvoudigste niveau beschikt u over een uiterst veelzijdige automatische piloot die zelfstandig het opstijgen en alle landingen uitvoert, zodat u zich volledig kunt concentreren op de luchtgevechten. Op de hogere moeilijkheidsgraden moet u alles zelf doen en kunt u tegenstand verwachten van zeer goed opgeleide en uiterst gemotiveerde vijandelijke troepen. Uiteraard is uw toestel tot de tanden toe bewapend met uiteenlopende wapensystemen.

Om de missies extra veelzijdig te maken kan uw thuisbasis zowel een vliegveld zijn als een vliegdekschip.

Amiga



De titel Combat Classics dekt de lading volkomen. In dit pakket zijn drie uiteenlopende simulatiespellen samengebracht die elk op hun gebied een klassieker mogen worden genoemd. Ook de documentatie verdient een pluim. Men heeft zich er niet van afgemaakt met het drukken van een onooglijk A-4'tje maar de volledige handleidingen van alle spellen herdrukt, zelfs die van F15 Strike Eagle II.

Stuk voor stuk zijn dit uitstekende spellen en voor deze prijs moet u dit pakket zeker niet laten liggen. Zelfs wanneer u al één van deze spellen bezit biedt Combat Classics nog steeds ontzettend veel waar voor z'n geld.

Absolute aanrader!

Mart Wills

### PRODUKTINFO

Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: CGA/EGA/VGA (16 kl)
Geluid: Adlib
Beveiliging: handleiding
(sleutelwoord voor F 15 Strike Eagle II)

N.B. F 15 Strike Eagle II draait ook onder Hercules

# CRUE BALL

## HEAVY METAL PINBALL

**DIT FLIPPERSPEL VAN ELECTRONIC ARTS ZOU OORSPRONKELIJK ONDER DE TITEL *TWISTED FLIPPER* WORDEN UITGEBRACHT. OP HET LAATSTE MOMENT ECHTER WERD EEN CONTRACT GESLOTEN MET DE HEAVY METAL BAND MÖTLEY CRÜE EN WERD DE TITEL VAN DIT SPEL AANGEPAST TOT *CRÜE BALL HEAVY METAL PINBALL*.**



### DE KAST

De flipperkast in Crüe Ball is drie beeldschermen hoog en elk deel van het scherm heeft zijn eigen stel flippers waarmee men de bal in het spel moet zien te houden. Er zijn hier en daar wat 'drop targets' te vinden maar daarmee houdt eigenlijk de vergelijking met een flipperkast op. De makers hebben namelijk geprobeerd het verschijnsel flipperkast te vertalen naar de computer en daarbij gebruik gemaakt van de specifieke mogelijkheden van zo'n apparaat. Zo bestaan de meeste doelen die men aantreft uit bewegende wezentjes die vaak meerdere malen moeten worden geraakt voordat ze exploderen. Ook kan de speler met enige behendigheid een springschans activeren welke de bal in de ruimte lanceert. Er verschijnt dan een bonusspel waarin men een soort *Krakout* (een horizontale variant op het aloude *Breakout*) moet spelen. Aan de rechterkant van het beeldscherm komen skeletten los die men met de bal moet vernietigen voordat er één aan de linkerkant weet te ontsnappen.

De meeste actie zal zich afspelen in het middelste gedeelte van de kast, maar het bovenste deel van de kast is aanlokkelijker want juist in dat deel kunnen niet alleen extra ballen worden verdiend maar ook het moeilijkheidsgraad van de tafel enigszins worden verhoogd. Na het opblazen van voldoende hoofden en dergelijke verdwijnt de barrière naar dat deel van de tafel zodat men serieus aan de verhoging van de score kan gaan werken.

**Crüe Ball is geen echte flipperkast simulatie, daarvoor bevat het spel teveel vreemde elementen. Ook de besturing is niet erg realistisch aangezien de bal vaak een beetje blijft 'kleven' aan de flipper. Het is hierdoor zelfs mogelijk om met een beetje handigheid de bal nog te redden nadat deze in feite de flipper al is gepasseerd.**
**De graphics zijn wat somber, maar het geluid is af: De Mötley Crüe hits Dr. Feelgood, Home Sweet Home en Live Wire denderen vol overtuiging uit de luidsprekers.**

**Meestal juich ik de mogelijkheid om een spel met meerdere personen te spelen van harte toe, maar in dit geval ben ik er wat minder enthousiast over. Een niet zo erg geoefende speler zal er namelijk geen moeite mee hebben de bal een kwartiertje of zo in het spel te houden en de andere spelers kunnen dan al die tijd niet anders dan toekijken.**

**Typisch zo'n spel dat ik eerst eens een dag zou huren voor de beslissing te nemen om het eventueel aan te schaffen.**

**Edward Heuten**

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ 155,00 / BEF 2695

# TWO CRUDE DUDES

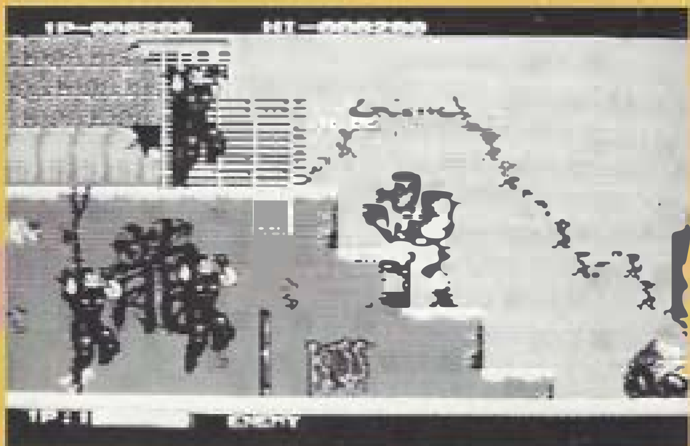
**IN DE NIET EENS MEER ZO HEEL NABIJE TOEKOMST (HET JAAR 2010 OM PRECIES TE ZIJN) WORDT DE STAD NEW YORK OPGESCHRIKT DOOR EEN SERIE NUCLEAIRE EXPLOSIES.**



Het wordt niet duidelijk wat of wie hiervan de oorzaak is. Het effect is er niet minder rampzalig om. De gehele stad wordt praktisch met de grond gelijk gemaakt. Het enige dat nog overeind staat zijn wat smeulende restanten van wat eens gebouwen waren. Lange tijd is er niemand zo gek te krijgen om de stad te betreden om de schade op te nemen. Als dan uiteindelijk 20 jaar later een voorzichtig begin wordt gemaakt met de wederopbouw van de stad, dient zich plotseling een zootje ongeregeld aan dat de macht in het gebied overneemt. De troep noemt zichzelf de "Big Valley" en bestaat uit een groot aantal gewapende straatvechters die met bizarre en geavanceerde wapens zijn uitgerust. De regering besluit in te grijpen en een einde te maken aan deze onhoudbare situatie. Er wordt een potige tweeling ingehuurd die bekend staat onder de bijnaam *Two Crude Dudes*. Hen wordt een name beloning in het vooruitzicht gesteld wanneer ze erin slagen de bende te verslaan.

Het spel speelt zich af tussen de ruines van New York. Het decor beweegt zich van rechts naar links en men kan doorgaans pas verder naar rechts lopen wanneer een bepaald aantal tegenstanders is verslagen. U bent ongewapend, maar u kunt gebruik maken van stokken, rotsblokken en dergelijke die men naar het gespuis kan smijten. Het is zelfs mogelijk om een bendelid op te tillen en hiermee zijn handlangers omver te kegelen. Behalve lopen, gooien en springen kan men ook slaan of schoppen. Elke keer wanneer men wordt geraakt door een tegenstander verliest men wat energie. Deze kan regelmatig wat worden aangevuld wanneer u een frisdrankautomaat vindt. Door deze te mishandelen en de blikjes leeg te drinken knapt u weer wat op.

Het spel kan zowel door 1 als 2 spelers worden gespeeld. In de 2 speler optie gaan beide spelers tegelijk op pad en staan ze elkaar terzijde bij hun acties. Blijf echter wel op uw hoede, want uw tweelingbroer kan zich ook tegen u keren als hij daar zin in krijgt.



**Two Crude Dudes ziet er uitstekend uit, dat moet gezegd. Alleen, of men zit te wachten op nog een vechtspel weet ik niet. Behalve de fraaie graphics voegt het spel - op een paar kleine details na - namelijk niets toe aan het reeds bestaande aanbod aan vechtspellen.**
**Bent u een onverbeterlijke vechtersbaas dan kunt er eens naar kijken. Bent u uitgekeken op dit soort spellen, dan zal *Two Crude Dudes* u zeker niet op andere gedachten kunnen brengen.**

**Mart Wils**

### PRODUKTINFO

Fabrikant: Data East/Sega
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b./ BEF n.n.b.

# SONIC THE HEDGEHOG 2

**IEDEREEN DIE HET EERSTE DEEL VAN *SONIC* HEEFT UITGESPEELD ZAL HET ZIJN OPGEVALLEN DAT DR. ROBOTNIK AAN ZIJN LOT WIST TE ONTSNAPPEN. HET WAS DUS TOEN AL GEEN AL TE WILDE SPECULATIE DAT EEN VERVOLG OP DIT SPEL SLECHTS EEN KWESTIE VAN TIJD ZOU ZIJN. EN JA HOOR, *SONIC 2* IS ONDER ONS, NET OP TIJD VOOR DE FEESTDAGEN WAARIN HET GEVEN EN KRIJGEN VAN CADEAUTJES ZO'N MOOIE TRADITIE IS.**

## NIET STILGEZETEN

In de tijd die verstreken is nadat Sonic aan het einde van het eerste deel Dr. Robotnik op de vlucht joeg, hebben beiden niet stilgezeten. Dr. Robotnik heeft hard gewerkt aan het verbeteren van zijn wapens en afweermiddelen, terwijl Sonic een rekruut heeft gevonden in de vorm van Miles Prower ('Tails' voor intimi). Hoewel, gevonden is wat overdreven. Tails is namelijk een jonge bewonderaar van Sonic die, als hij eenmaal groot en sterk geworden is, graag in de voetsporen van zijn held zou willen treden. Ruimhartig als Sonic is, heeft hij het goedgevonden dat Tails hem op zijn tocht vergezelt, zolang hij hem niet teveel voor de voeten loopt.

De eerste levels lijken sterk op die in het eerste spel, maar ze zijn wel groter geworden. Bovendien is de speler nu een stuk vrijer in de route die hij kiest om het eindpunt te bereiken. De loopings en springveren zijn gebleven, maar er zijn wat nieuwe elementen toegevoegd. Spectaculair is de zogenaamde kurketrekker-looping terwijl wat verderop in het spel een ingewikkeld stelsel van buizen voorkomt. Wanneer Sonic hierin springt wordt hij door een krachtige luchtstroom door de buizen gezogen.

Tails draait namelijk razendsnel om zijn lengte-as waardoor de staarten als de wieken van een helikopter werken. Sonic zelf heeft ook wat nieuwe manoeuvres aan het repertoire toegevoegd. Na eerst genoeg kracht te hebben verzameld kan Sonic




er als een speer vandoor schieten. Die extra snelheid is uiterst nuttig voor het verzamelen van ringen op moeilijk bereikbare plaatsen. Ook is Sonic nu in staat om tegen muren op te klauteren en staan hem verschillende vervoermiddelen ter beschikking, zoals een kabelbaantje en een hangglider.




## VERSCHILLEN

Op het eerste gezicht heeft Sonic 2 weinig veranderingen ondergaan. Het is nog steeds een platformspel waarin Sonic ringen moet verzamelen, er zijn nog steeds TV-toestellen te vinden waarin bonusvoorwerpen zijn verstopt en Robotnik's handlangers moeten wederom worden vermorzeld. Al snel blijken echter grote verschillen. In Sonic 2 heeft het heldhaftige stekelvarken gezeschap gekregen van Tails, een vos met twee staarten waarmee hij tot ongekende hoogten kan reiken.

## 1 OF 2 SPELERS

De belangrijkste wijziging van *Sonic 2* ten opzichte van het oorspronkelijke spel is echter de twee-spelers optie. Hierin wordt het beeldscherm horizontaal gesplitst en bestuurt een speler Sonic en de ander Tails. Ze nemen het nu tegen elkaar op in een poging om als eerste de finish te bereiken met zoveel mogelijk ringen. De beide helften van het beeldscherm bewegen hierbij onafhankelijk van elkaar.

Als extra handicap tonen alle TV-toestellen nu een vraagteken in plaats van een afbeelding van de bonus die ze bevatten. Het blijft dus een verrassing wat het effect zal zijn van het oppikken van de bonus. Er bestaat zelfs een 'extra' die Sonic en Tails van plaats laat wisselen zodat een riante voorsprong in één klap kan veranderen in een hopeloze achterstand.

## SPECIAL STAGE

Een technisch hoogstandje in de eerste Sonic was de psychedelische special stage, een draaiend labyrint waarin Sonic de 'chaos emeralds' kon oppikken. De bonusronde in *Sonic 2* is geheel vernieuwd. Ditmaal is gekozen voor een soort driedimensionaal racespel dat nog het beste te vergelijken is met het spel *STUN Runner*. Tijdens deze fase van het spel moet een aantal controleposten worden gepasseerd. Heeft men voldoende ringen verzameld dan kan men verder, totdat aan het einde van de tunnel de chaos emerald wordt veroverd. Het is echter wel oppassen geblazen voor de explosieven die hier en der zijn neergelegd.

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MASTER SYSTEM

SEGA GAME GEAR

## SMD

Sonic 2 bevat genoeg nieuwigheden om ook dit deel weer tot een waar genoegen te maken. De afzonderlijke levels zijn groter dan in deel 1 en er is weer heel wat te ontdekken aan geheime kamers en doorgangen. Sommige delen van het spel zijn - hoe ongelooflijk dat ook klinkt - nog eens aanmerkelijk sneller ten opzichte van deel 1 en de sprite van Sonic is wat groter geworden. De graphics in 2-speler modus worden in elkaar gedrukt, dus een looping wordt ovaal, maar ook Sonic en Tails worden korter en dikker. Dit went gelukkig snel.

De eerste levels zijn niet echt veel moeilijker dan Sonic 1, maar gaandeweg wordt de moeilijkheidsgraad wat opgevoerd, doch het wordt niet echt lastig doordat er te weinig tegenstanders zijn om het spel echt moeilijk te maken.

Ondanks dat is er in Sonic 2 zoveel te ontdekken in de vorm van verborgen vertrekken dat het wel eventjes zal duren voordat men alle geheimen van het spel heeft doorgrond.

Aanrader!

Helen Balens




## PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear: ƒ 115,00/ BEF 1995
Sega Master Systeem: ƒ 139,00/BEF 2395
Sega Mega Drive: ƒ 139,50/ BEF 2395

We hebben de Game Gear en Master Systeem versies van *Sonic 2* nog niet mogen aanschouwen, maar de geruchten gaan dat deze versies twee belangrijke verschillen kennen ten opzichte van de Mega Drive versie. Zo schijnt de 3D special stage niet voor te komen en er is ook sprake van dat er geen 2-speler optie in het spel aanwezig is. Tails zou hierin slechts een slachtoffer van Dr. Robotnik zijn!

# EMPIRES IN ARMS

**HISTORISCHE SIMULATIE-SPELLEN WORDEN SINDS DE VIJFTIGER JAREN BIJNA UITSLUITEND IN DE VERENIGDE STATEN GEMAAKT, ZEKER ALS HET OM KWALITEITS-PRODUKTEN GAAT. TOCH ZIJN ER OOK SUCCESVOLLE ONTWERPERS IN ANDERE LANDEN TE VINDEN, ZIJ HET SLECHTS ENKELE. DE AUSTRALISCHE HARRY ROWLAND IS ZO IEMAND. HIJ HEEFT TWEE ZEER SUCCESVOLLE ONTWERPEN OP ZIJN NAAM STAAN: HET VEELGEPREZEN *WORLD IN FLAMES* (EEN DIPLOMATIEK/ECONOMISCH/MILITAIRE SIMULATIE OVER DE TWEEDE WERELDOORLOG) EN EENZELFDE SOORT SPEL OVER DE NAPOLEONTISCHE TIJD, *EMPIRES IN ARMS* GEHETEN.**

## DE COMPONENTEN

*Empires in Arms* werd destijds door de Amerikaanse uitgever Avalon Hill gekocht van Rowland's Australian Design Group. Na extensieve her-ontwikkeling kwam er een sterk verbeterde en uitgebreide versie uit de bus. Het spel wordt geleverd in het bekende bookcase-formaat, een kleine, rechtopstaande doos die in de boekenkast past.

*Empires in Arms* wordt gespeeld op de kaart van Europa, gedrukt op 2 vellen zwaar papier van in totaal circa 120 x 90 centimeter groot.

Europa is opgedeeld in "provincies", elk met een overheersende terrein-soort (vlak/bergen/moeras/woestijn/bos). Elke provincie heeft een rekruteringswaarde, een fiscale waarde en soms een guerillafactor. Ook grote steden en rivieren zijn aangegeven. De zeeën zijn in grote gebieden opgedeeld. Op de kaart bevinden zich verder enkele veelgebruikte tabellen.
Om het spel te spelen zijn ruim 1000 speelstukken (kartonnen vooraf gestanste "counters") nodig. Verder zien we diverse tabellen en een 48 (!) pagina's tellend boekwerk met daarin de spelregels, de optionele spelregels en de scenario's die men kan spelen.



## HET SPEL

Empires in Arms, een multi-player spel voor 2 tot 7 spelers, begint waar de evergreen Diplomacy eindigt. Elke beurt is een maand "echte tijd".
De speelstukken stellen korpsen en vloten voor, en afhankelijk van het gespeelde scenario duurt het spel 2 tot 200 uur. U ziet dat we hier met een "monstergame" te maken hebben, en het zal u niet verbazen dat we in dit artikel slechts langs de oppervlakte van dit epos kunnen scheren. We zijn daarom genoodzaakt ons te beperken tot een opsomming van de fasen waaruit een speelbeurt is opgebouwd, aangevuld met wat opmerkingen:

**POLITIEKE FASE**

A. Diplomatie
B. Oorlogsverklaringen
C. Oproer geallieerden
D. Vredes sluiten
E. Aangaan van allianties
F. Controle kleinere mogendheden
G. Verbreken van allianties
H. Aankondiging vrijstaten
I. Aankondiging gecombineerde troepenbewegingen

**VERSTERKINGSFASE**

1. Vloten worden versterkt
2. Legerkorpsen worden versterkt

**ZEEFASE**

- Vlootbewegingen
- Zeeslagen

**LANDFASE**

I. Opbouwen van depots
II. Legermanoeuvres
III. Bevoorrading
IV. Landslagen
V. Belegeringen
VI. Guerillastrijd
VII. Veroveringen

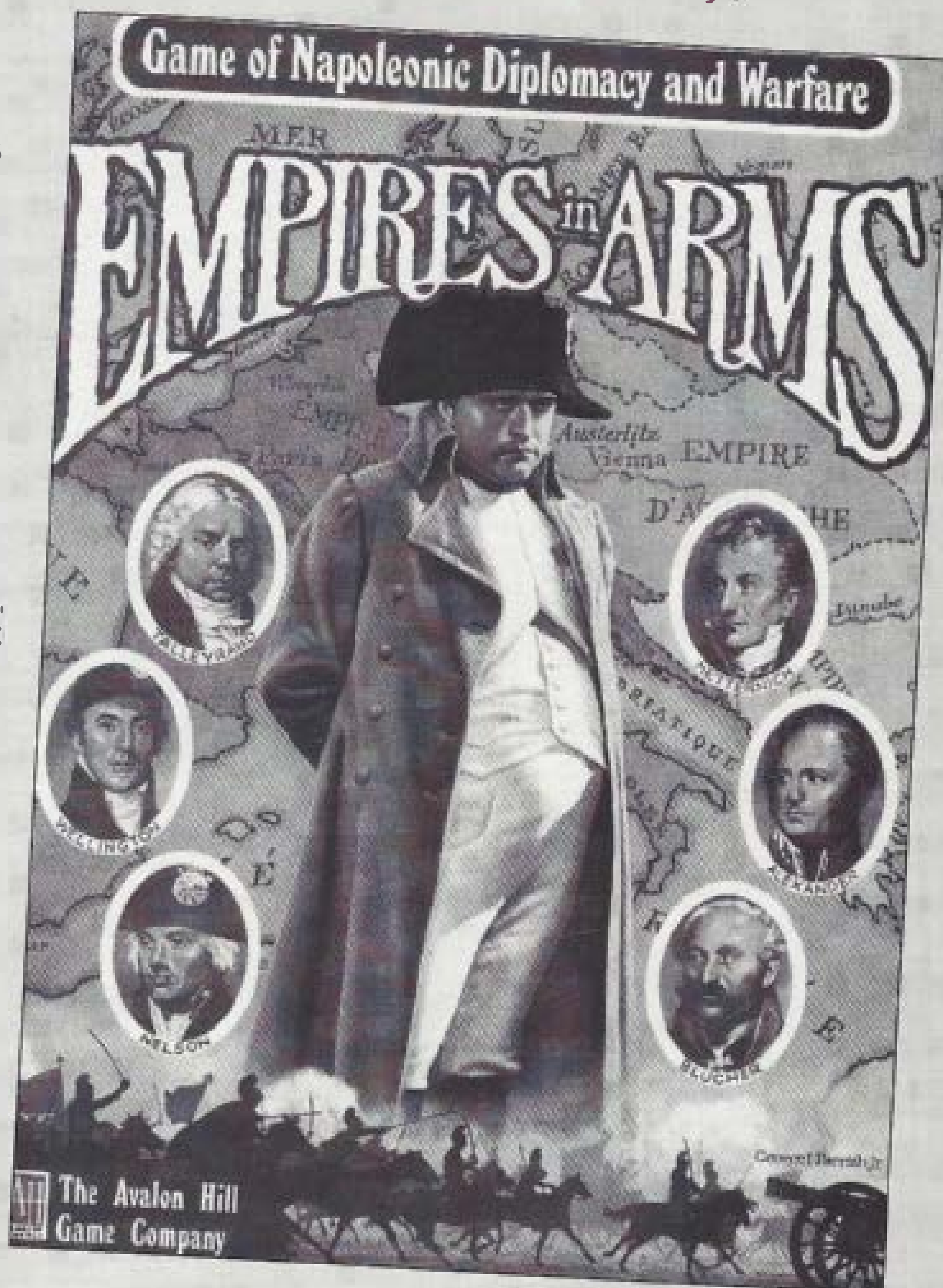
**ECONOMISCHE FASE**

a. Overwinningspunten vastleggen
b. Belastingen
c. Recrutering
d. Kredieten
e. Manipulatie
f. Besteding van geld en mankracht
g. Bijstellen politieke status
h. Burgerlijke ongehoorzaamheid
i. Cessies
j. Politieke heroriëntatie
k. Mobilisatie
l. Controle onbeheerste grootmachten

**KALENDER**

- Aankondiging volgende beurt

**Empires in Arms zet het diplomatieke en strategisch-militaire leven ten tijde van Napoleon op onovertroffen wijze neer. De overdaad aan detail geeft werkelijk ongekende mogelijkheden. Deze zullen u waarschijnlijk meer historisch inzicht verschaffen dan menige studie over die tijd.**




U ziet dat *Empires in Arms* een spel is waarin diplomatie een factor van belang speelt. Het is essentieel dat u allianties smeedt om zodoende niet alleen tegen een sterke coalitie van tegenstanders te hoeven opboksen. Als "Napoleon par Excellence" zult u dus goed van de tongriem gesneden en een uitstekend onderhandelaar moeten zijn.

Als eenmaal de politieke kaarten geschud zijn, komt uw strategisch inzicht aan de beurt; goed gepositioneerde legerkorpsen kunnen met de door u perfect georganiseerde logistiek en een vleugje geluk met de dobbelstenen de door u beoogde succesvolle campagne uitvoeren. Het is de kunst om uw vijanden op het verkeerde been te zetten en steeds verrassend - en soms volhardend - op te treden. Een niet geringe taak, durf ik u zweren.

**Ik betwijfel echter of meer dan een handvol aficionado's onder u ooit de 'Grand Campaign Game' zullen voltooien. Hiervoor zijn zeven spelers, zevenmaal overvloos enthousiasme, zeven zeeën van tijd en een rustige zolder nodig. Een zeldzame combinatie dus.**

**Gelukkig zijn er kleinere scenario's - op zich al zeer boeiend - die u en uw slachtoffers wegwijs kunnen maken in deze historische mastodont.**

**Michael Bruinsma**

## PRODUKTINFO

**Fabrikant:** Avalon Hill
**Prijs:** ƒ 87,50 / BEF 1789
**Spelers:** 2 t/m 7
**Speelduur:** 2-200 uur

# Champ Gemini

## digital joystick

Het model en de kleurstelling verraden al dat het gaat om een bijzondere joystick voor Personal Computers.

Kenmerkend zijn het afgeronde voetstuk, de zes vuurknoppen en de zeer fors uitgevoerde knoppen voor de horizontale en vertikale afstelling.

De Gemini joystick werd anders geconstrueerd dan de meeste andere PC joysticks en heeft o.a. ook daardoor een vrij korte slag. De bediening doet dan ook sterk denken aan een joystick zoals we die kennen voor home- en spelcomputers.

De vuurknoppen werden zowel op de eigenlijke stick, als links en rechts op het voetstuk geplaatst, zodat niet alleen rechts-handigen, maar ook de vele links-handigen de Gemini goed kunnen gebruiken.

De joystick is niet alleen geschikt voor standaard of tragere PC's, maar ook voor snellere systemen zoals 386 en 486.

Aangezien joysticks in de meeste gevallen gebruikt worden voor arcade games, werd de Gemini ook voorzien van een schakelbare autofire die naar keuze op de linker of rechter vuurknoppen geschakeld kan worden. Dit biedt het voordeel dat er ook altijd vuurknoppen beschikbaar zijn die 'normaal' reageren.

Door de fors en contrasterend uitgevoerde regelaars gaat de horizontale en vertikale afstelling aanzienlijk prettiger en gemakkelijker dan bij de meeste andere joysticks. Bovendien hebben de regelaars een ruim bereik, waardoor de afstelling doorgaans exacter kan plaatsvinden.

Die grote knoppen kunnen echter nog een voordeel bieden. In de praktijk hebben veel gebruikers van een flight-simulator er een hekel aan om met een joystick te besturen. Vaak wordt de voorkeur gegeven aan een besturing door het veranderen van de hoog-laag en links-rechts afstelling. Aangezien de regelaars daarvoor bij de Gemini joystick zo groot zijn uitgevoerd, soepel werken en bovendien een handige plaats bovenop het voetstuk kregen, is deze wijze van besturing aanzienlijk eenvoudiger en voor 'computer-piloten' nog aantrekkelijker geworden.

Overigens is de Gemini joystick uiteraard ook voorzien van zuignappen die zorgen voor een stevige plaatsing op een glad oppervlak.

Tenslotte kunnen we nog vermelden dat de Gemini joystick geleverd wordt met software voor het testen en afstellen, alsmede joystick utilities. Daarmee is het o.a. mogelijk om vele programma's die eigenlijk te snel werken op een bepaald systeem, door het verminderen van de snelheid beter speelbaar te maken.

De software wordt eigenlijk uitsluitend geleverd op 5.25" diskette formaat, maar indien de Gemini besteld wordt bij onze afdeling lezersservice, wordt ook een 3.5" conversie meegeleverd.

Al met al kan de Gemini beschouwd worden als een nieuwe generatie joysticks voor Personal Computers die met zijn exclusieve uiterlijk een opvallende verschijning vormt.

Prijs: ƒ 75,00

# Monitor filter

Je kunt nog zo'n goede plaats bedenken voor je computer en de monitor, maar vaak zal toch niet te voorkomen zijn dat het beeldscherm refelcties en schitteringen gaat vertonen.

Dat zal de ene keer wat irritanter zijn dan een andere keer, maar altijd zorgt het ervoor dat het werken veel inspannender wordt en vaker tot klachten zoals hoofdpijn aanleiding zal geven.

Toch kan dit op eenvoudige wijze verminderd of zelfs voorkomen worden door het plaatsen van een monitor filter voor het beeldscherm.

Zo'n monitor filter bestaat uit een frame met daarin een speciaal soort micro-fijn donker gaas. Dat frame wordt voor het beeldscherm bevestigd en is trouwens ook weer eenvoudig te verwijderen.

Schuin invallend licht, zoals lampens, vensters, zonnestralen, enz. kunnen dan niet meer gereflecteerd worden. Bovendien wordt door het meegeleverde kabeltje de statische elektriciteit voor een groot deel afgevoerd, waardoor de vervuiling van het beeldscherm en het filter aanzienlijk verminderd.

Het Monitor filter is leverbaar voor 14" monochrome en 14" kleurenmonitors voor resp. ƒ 45,00 en ƒ 49.95.

# Handy Cleaner

Een miniatuur stofzuigertje dat werkt op 4 penlight batterijen.

De mini vacuum cleaner kan voorzien worden van een flexibele zuigstang waarop een spleet-mondstuk of een borstel-mondstuk geplaatst kan worden. Hierdoor wordt het eenvoudiger om verontreinigingen zoals stof en as van het toetsenbord of uit de muis te verwijderen. Maar ook papierstof in de printer kan natuurlijk snel worden weggehaald. Het apparaatje kan natuurlijk ook gebruikt worden voor het schoonzuigen van een fototoestel of video-camera. En zo zullen er ongetwijfeld nog veel meer toepassingen zijn.

Behalve zuigen, kan het apparaat ook blazen. En dat is natuurlijk veel voordeliger dan het gebruik van de bekende spuitbussen met lucht.

Deze handy cleaner werkt beter dan meeste apparaten die in het verleden leverbaar waren. De grotere kracht van deze mini Handy Cleaner komt o.a. door het sterkere motortje dat gevoed moet worden met 4 batterijen. De 'oude' stofzuigertjes werkten meestal met slechts 1 of 2 exemplaren.

Prijs: ƒ 24,95

**Wilt u gratis op de hoogte blijven van nieuwe en voordelige artikelen?**

**Vraag dan een proef-abonnement op onze informatiekrant.**

**Stuur een kaartje of briefje met vermelding van het computersysteem naar:**

**Computer Thuis**
**Postbus 1376**
**1300 BJ Almere**

Bij bestellingen beneden ƒ 100,00 worden de portokosten ad. ƒ 6,00 in rekening gebracht.
Bij remboursementen (betalen aan de postbode) wordt altijd ƒ 12,00 berekend.

## BESCHAVING

Het volk der Inca's had een enorme technische, architectonische en geestelijke rijkdom opgebouwd. Zo zijn er Inca piramiden waarvan de enorme blokken steen zo goed op elkaar passen, dat er geen mes tussen te steken is. Daarnaast was men behoorlijk gevorderd op het gebied van de astronomie, op dat moment zelfs ruim verder dan hun Europese tegenhangers.
De Inca kalender is bijvoorbeeld een stuk nauwkeuriger dan de Europese kalender uit de zestiende eeuw.
Toch is het de Spaanse conquistador, Francisco Pizarro, met nauwelijks 400 manschappen gelukt om dit volk met zijn tienduizenden soldaten vrijwel volledig uit te roeien. Of waren de Inca's zo ver gevorderd dat zij hun krachten verborgen hebben, misschien wel ergens tussen de sterren...

## GEESTELIJK LEIDER

Het spel heeft als uitgangspositie dat het de laatste der Inca's nog gelukt is om de drie heilige zaken van de Inca's te verbergen. Ergens in het heelal is een aantal heiligdommen waar deze drie zaken (tijd, massa en energie) te vinden zijn. U krijgt de rol van El Dorado, De Gouden Mens, de redder van de Inca's. Uw doel is het af te reizen naar de uiterste hoeken van het heelal, naar die plaatsen waar de drie krachten verborgen zijn. U bent gelukkig niet alleen, de laatste der Inca's stuurt zijn geest met u mee op uw speurtocht. Deze Huyana Capac, dient u tijdens uw reizen van advies, over zaken die u als rechtgeaarde Inca zou moeten weten.

## RESEARCH

Er is behoorlijk wat onderzoek gestoken in het spel, dat wil niet zeggen dat het waarheidsgetrouw is, maar wel dat de voorwerpen en raadsels die u tegenkomt op Inca grondslag zijn gesteld.
Ook de digitale spraak die u tegenkomt in het spel is een dialect wat klinkt zoals men denkt dat de Inca's hebben gesproken.
(Het is dus niet te verstaan, maar gelukkig wel ondertiteld.)

## PRESENTATIE

Het spel kent een aantal verschillende speelvormen. Als eerste moet u regelmatig tussen verschillende plaatsen in de ruimte op en neer vliegen. Dit doet u in uw Tumi.
Een Tumi is overigens een ritueel offermes, maar voor het doel van het spel is dit omgebouwd naar een ruimteschip. In de Tumi heeft u beschikking over een blikveld recht vooruit, waar u de omliggende ruimte en eventuele obstakels ziet. U bent bewapend met een laser. Op het moment dat u vijandige schepen ziet, ziet u om het dichstbijzijnde schip een rehthoekje met een getal verschijnen. Dit getal is het aantal keren dat een schip geraakt moet worden voordat het naar zijn maker gezonden wordt.

## VAN HARTE

Een goede hulp bij het beschieten van vijanden is de boordcomputer. Zij waarschuwt in haar eigen versie van Engels als er een vijandelijk schip van achteren aanvalt, ook feliciteert ze u als u een vijand uitschakelt.

Als laatste is uw schip nog uitgerust met radar en schilden om te zorgen dat u veilig op de plaats van uw bestemming aankomt. Om een oneerbiedige vergelijking te maken, dit stuk speelt als *Wing Commander* met wat minder toeters en bellen.

## STAR WARS

Een tweede speelvorm lijkt behoorlijk op de eerste. Maar nu vliegt u, à la Luke Skywalker, door een ravijn van metaal. U wordt continu op de hielen gezeten door een aantal vijandige schepen. U heeft beschikking over dezelfde zaken als eerder genoemd, maar nu doet de laser wel heel nuttig werk, namelijk het uit de lucht schieten van uw tegenstanders.

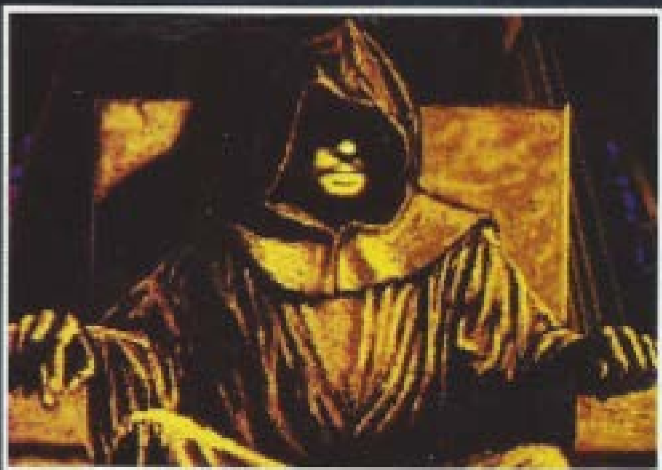
Het doel van dit deel van het spel is het bereiken van het eind van het ravijn voordat uw tegenstanders dat doen. De beste manier om dit te doen overigens, is ervoor te zorgen dat uw tegenstanders de eindstreep helemaal niet halen. Is dat eenmaal gelukt, dan wordt u geconfronteerd met weer een andere spelonderdeel.

## HELM

Bent u eenmaal door de ruimte, over de planeet naar uw plaats van bestemming gevlogen, dan mag u







Zoals in de inleiding al aangegeven, wij op de redactie hadden hooggespannen verwachtingen. De vraag is zijn die helemaal bewaarheid geworden. Grafisch zeker. Inca is het eerste spel dat hier en daar een heel klein beetje Virtual Reality ten toon spreidt. Ook geluidstechnisch is het spel goed.

Heel apart om de taal van de Inca's te horen spreken. Ook de probleempjes die de demo had met de verschillende geluidseffecten zijn in het echte spel geheel opgelost. Het spel zelf is echt een actiespel. Alhoewel er een redelijk aantal raadsels op te lossen zijn, zal bij de meeste spelers de actie toch echt het grootste deel van de tijd vergen.

In mijn ogen is het enige minpuntje dat de actie in de diverse ruimteschepen gewoon niet origineel is. Het zijn de principes van Wing Commander en Star Wars. Maar mochten dit spellen zijn die u leuk vond, dan is het een zeer indrukwekkend spel dat aantoont dat er nog best nieuwe ideeën zijn wat betreft de weergave van de speelwereld.

*Jan-Willem van Riet*

# INCA

**EEN VAN DE SPELLEN WAAR BEHOORLIJK NAAR UITGEKEKEN WERD IN DE AFGELOPEN MAANDEN IS HET ACTIE-AVONTURENSPEL INCA VAN COKTEL VISION. DE DEMO WAS BEHOORLIJK INDRUKWEKKEND EN DE HOEVEELHEID DATA ZOU ENORM ZIJN (17 MEG!). VOEG DAARBIJ NOG HET FEIT DAT ER TEGELIJKERTIJD EEN CD MET DE SOUNDTRACK VAN HET SPEL UIT ZOU KOMEN EN U BEGRIJPT DE ANTICIPATIE OP DE REDACTIE.**

rond gaan lopen. U krijgt de 'Helm der Ingewijden' en uw doel is het om in de diverse complexen de drie hoofdkrachten te vinden.
De 'Helm der Ingewijden' heeft een aantal bijzonderheden. Uw scherm ziet er nu uit alsof u de wereld door een skibril bekijkt. Door die bril ziet u een driedimensionale afbeelding van de ruimte waar u zich in bevindt. Deze ruimte bestaat voornamelijk uit muren, deuren en plaatsen waar vijanden zich achter kunnen verschuilen. Bent u eenmaal in een ruimte waar zich ook vijanden bevinden, dan zult u met ze moeten vechten. Hiervoor krijgt u een cursor op het scherm, waarmee u op de slechteriken kunt mikken. Heeft u ze eenmaal in het vizier, dan is het een kwestie van schieten. Maar, u raadt het al, ze schieten ook terug.
De kunst is nu om de energiekogels die zij op u afvuren uit de lucht te schieten. Heeft u dat gedaan, dan kunt u ook op hun gaan mikken. Zoals het goede slechteriken betaamt, worden zij dan steeds roder totdat ze, poef, weg zijn. Boven het wereldbeeld ziet u hoeveel ellendelingen er nog in dit deel van het tijd-ruimte continuüm rondhangen.

Uw helm heeft ook nog de ingebouwde mogelijkheid om een kaart van de reeds onderzochte omgeving op uw blikveld te toveren.

## RAADSELS

Eenmaal op de planeet aangekomen en in de diverse complexen aan het rondsluipen, wacht u ook nog een aantal raadsels. Deze bestaan uit het op de juiste manier combineren van zaken. De eerste raadsels zijn zeer eenvoudig, u heeft maar één ding bij zich en dat moet gecombineerd worden met iets dat u tegenkomt. Later in het spel wordt het aantal handelingen en dus de complexiteit ook groter.
De 'Helm der Ingewijden' doet hier ook weer heel nuttig dienst. Hij zorgt er namelijk voor dat uw cursor alleen een tekstje laat zien als een voorwerp daadwerkelijk aan de oplossing van een raadsel kan bijdragen.



In dit onderdeel heeft u ook de beschikking over uw geestelijk raadsman, Huyana Capac, die u helpt met hints en tips. Hier moet u zich overigens niet al te veel van voorstellen, want het enige dat hij doet is uitleg geven over de verschillende voorwerpen en goden van de Inca's, heel interessant maar behulpzaam bij het oplossen van de raadsels, lijkt maar.

## PASSWORDS

Gedurende het spel heeft u niet de mogelijkheid om het op te slaan. Maar, sluit u een speelfase succesvol af, dan krijgt u een code. Deze kunt u bij het opstarten van het spel weer ingeven en u begint weer op het punt vlak na het afsluiten van de vorige speelfase. Uit het voorgaande zal duidelijk zijn dat u de kans heeft om het niet te overleven.
Om het spel wat draaglijker te maken, heeft u maar liefst vijf levens en in elk van die levens mag u negen maal geraakt worden. Zijn die vijf levens op, dan gaat u echt helemaal dood en moet u echt helemaal van voren af aan beginnen.
Een 'aardigheidje' van de programmeurs is overigens de onmogelijkheid om codes uit te wisselen. Dus een code die op de ene computer leidt tot het opstarten van fase drie, heeft naar alle waarschijnlijkheid geen enkel effect op een andere computer.

## ANIMATIES

Tenslotte wordt het spel nog af en toe onderbroken door een aantal geanimeerde scènes. Deze zijn met een videocamera gemaakt en daarna gedigitaliseerd, waardoor de bewegingen zeer natuurlijk en vloeiend overkomen. Deze scènes zijn dan ook voor het grootste deel verantwoordelijk voor de grote hoeveelheid data die het spel in beslag neemt. Over de muziek was al meegedeeld dat ze apart op een CD verschijnt. En, alhoewel dat niets zegt over de kwaliteit, wil het in ieder geval zeggen dat er qua hoeveelheid nogal wat beschikbaar is.



## PRODUKTINFO

Fabrikant: Coktel Vision
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 386, 16Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: handleiding

# WAXWORKS

**SOMMIGE MENSEN HEBBEN OOK ALLES TEGEN. STEL U BENT DE HOOFDROLSPELER UIT HET NIEUWE ACCOLADE ADVENTURE *WAXWORKS*. JAREN HEEFT U GENOTEN VAN EEN GELUKKIGE JEUGD SAMEN MET TWEELINGBROER ALEX. ECHTER OP EEN DAG NA EEN ONDERZOEK IN EEN VAN DE VELE ONDERAARDSE GANGEN VAN UW WOONPLAATS VISTA VORGE, WORDT DE ZAKLANTAREN UIT UW HANDEN GESLAGEN DOOR EEN KIPPIGE VLEERMUIS.**

Na het ding weer opgeraapt te hebben is Alex verdwenen, zomaar. Zijn dood wordt vermoed, maar nooit bewezen. Jaren leeft u in onzekerheid, waar is Alex. U heeft zo'n vaag, onbestemd gevoel over uw broer, hij is er wel maar ik zie hem niet, typisch...
Dan overlijdt oom Boris. Oom Boris was een typisch mannetje. Hij had een meer dan gezonde voorkeur voor alles wat met het kwaad en geweld te maken had. Hij verzamelde er alles over, van martelwerktuigen tot verhalen over massamoordenaars.

Zijn grote hobby was het maken van wassen beelden. Zijn hele huis stond dan ook vol met die dingen. Niet van die gezellige beelden die u bij Madame Toussaud kunt bekijken, nee hele vreemde enge beelden. Soms werden er ijzingwekkende schreeuwen uit het huis van oom Boris gehoord, de inwoners van het dorpje vonden het maar niets. Als kind was u danig onder de indruk van deze beelden. Samen met Alex ging u vaak naar het huis van Oom Boris. Het was wel eng, maar toch ook spannend. Vooral van de verhalen van oom Boris over de vloek van Ixona konden u en Alex geen genoeg krijgen. Maar nu is oom Boris dood. Bij de begrafenis komt niemand opdraven, oom Boris was niet zo geliefd. In een werkelijk verschrikkelijke onweersbui wordt oom Boris ter aarde besteld. Samen met de dominee staat u aan het graf, terwijl de beide grafdelvers de kist langzaam in de kuil laten zakken. Dan klinkt er een enorme donderslag, van schrik laten de dragers de touwen uit hun handen glippen en valt de kist met een enorme klap in het graf. De kist wordt compleet opgezogen in de natte modder. De grafdelvers schrikken zich een ongeluk en nemen de benen. Verwonderd kijkt u in het graf, waar geen kist in ligt. Dan opeens ziet u een spiegelbeeld, totdat u zich realiseert dat dit geen spiegelbeeld is. "Alex", galmt u boven het gedonder van het onweer uit.

MS-DOS

De dominee neemt u totaal overstuur mee naar binnen. "Dit kerkhof is gebouwd boven een onderaards gangenstelsel. Waarschijnlijk is er, door de vele regen, een gang ingestort en is de kist met het lichaam van uw oom in zo'n gang gevallen." verklaart de geestelijke. Hij belooft het de volgende morgen verder uit te zoeken. De volgende dag gaat u terug naar de begraafplaats, de kist wordt gevonden, het lichaam van oom Boris is echter verdwenen... Enkele dagen later krijgt u van de notaris te horen dat u het huis van oom Boris geërfd hebt. Bij de erfenis zit een brief waarin oom Boris schrijft dat Alex inderdaad nog leeft. Al die tijd heeft hij in de ondergrondse gangen gewoond. Hij was vanaf zijn geboorte voorbestemd om te vallen voor de vloek van Ixona. Op de dag dat hij verdween werd hij gegrepen door de krachten van het kwaad. Niet zo'n beste zaak dus, maar er was meer. Alex zou volgens oom Boris' brief, nog steeds gered kunnen worden. Alex had namelijk de heerschappij gekregen over de kwade geesten van het verleden. Als heerser van deze geesten behoort het tot zijn taak om zijn misdadige krachten te gebruiken om deze kwade wezens weer tot leven te brengen. Indien u hem niet stopt zullen er onschuldige slachtoffers vallen, en zal op den duur de hele wereld beheerst worden door Alex' Zombie slaven. Dat was niet zulk fijn nieuws natuurlijk. Het enige dat u kunt doen is zelf afdalen in het labyrint dat onder Vista Forge ligt om Alex te verlossen van de vloek van Inoxa en zo de wereld te redden.

Oom Boris laat zijn neef gelukkig niet helemaal in de steek. Via een kristallen bol namelijk kan er contact met Boris gezocht worden, zodat hij kan helpen bij de speurtocht naar Alex.

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Horrorsoft/Accolade
Amiga(1Mb): ƒ 119,00/BEF 2299
MS-DOS: ƒ 119,00/BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 386, 16Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: codewiel

Het verhaal achter *Waxworks* is leuk. Het begeleidend boekje zit goed in elkaar. Je krijgt echt zin om Alex te gaan bevrijden. Vooral voor de wat bloeddorstiger speler is Waxworks een prima spel. In de vele gevechten die in het labyrint gevoerd moeten worden valt menig ledemaat ten prooi aan de scherpe wapens van de tegenstander. Vooral priesters zijn geduchte tegenstanders, het scheiden van hoofd en romp lijkt hun specialiteit te zijn, koppie erbij houden dus. In de loop van het spel krijgt de speler na bijvoorbeeld het oplossen van puzzels of het verslaan van vijanden meer kracht. Echter een fatale tegenstander is zo ontmoet, veelvuldig saven van het spel is dan ook een vereiste.



MS-DOS

De uitvoering van Waxworks viel mij eerlijk gezegd nogal tegen. De graphics zijn mooi maar niet briljant. Ook de muziek is niet om over naar huis te schrijven, gelukkig beschikken bijna alle Accolade spellen over de befaamde 'M-knop' waarmee de muziek snel uit te zetten is. Merkwaardig genoeg loopt het de intro niet lekker soepel, de overgang naar de verschillende scènes gaat ronduit traag (op een 486, 33 Mhz.). Ook hapert de muziek regelmatig. De bediening daarentegen is prima. Met de zogenaamde 'point and click' methode kan de speler het hele spel met de muis bedienen. Op de doos staat vol trots dat er rond de honderd speluren in *Waxworks* gaan zitten voordat het uit is. Gezien de immense afmetingen van het labyrint, kan ik daar goed inkomen.



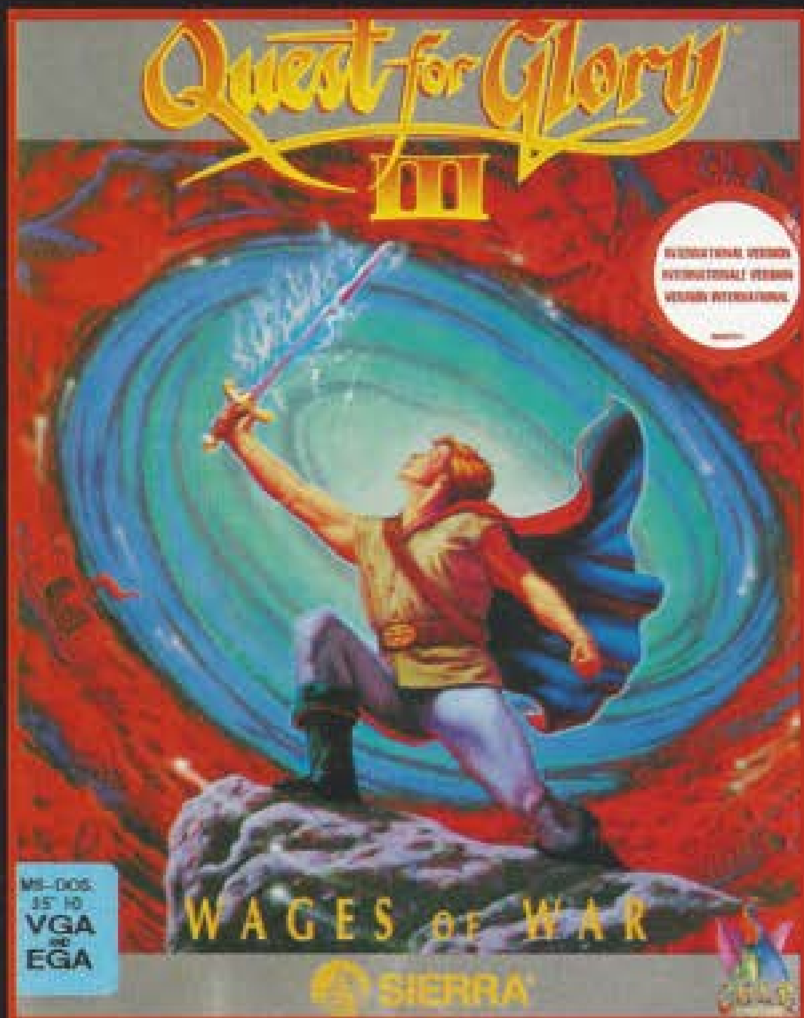
MS-DOS

Waxworks haalt vooral zijn kracht uit de combinatie van puzzels en vechten. Sommige puzzels zijn vrij lastig op te lossen, echter met hulp van oom Boris is de oplossing vaak wel te vinden. Het actieve gedeelte (het vechten dus) gaat na een tijdje snel vervelen. Vooral als u weer sterretjes voor uw ogen ziet, wat inhoudt dat er iemand van achteren op uw hoofd staat te beuken. Kortom Waxworks is een zeer verzorgd produkt dat niet op specifieke punten uitmunt. Of het moet de aardige verhaallijn van het spel zijn.

*Charles Malou.*

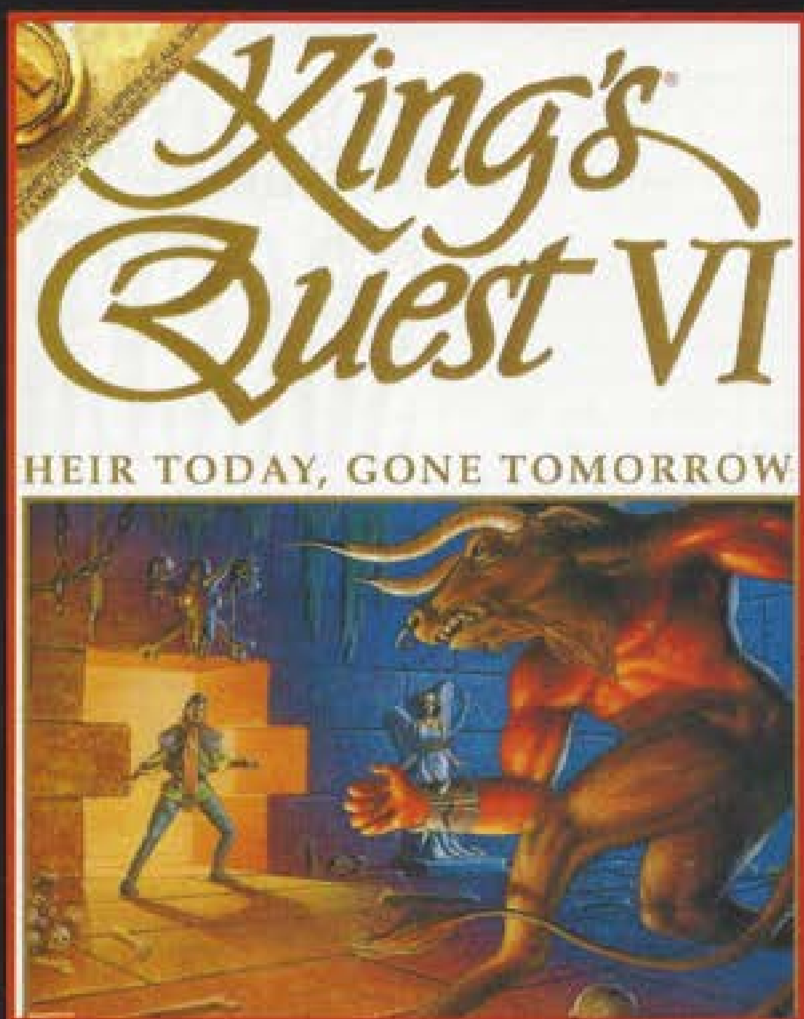

MS-DOS

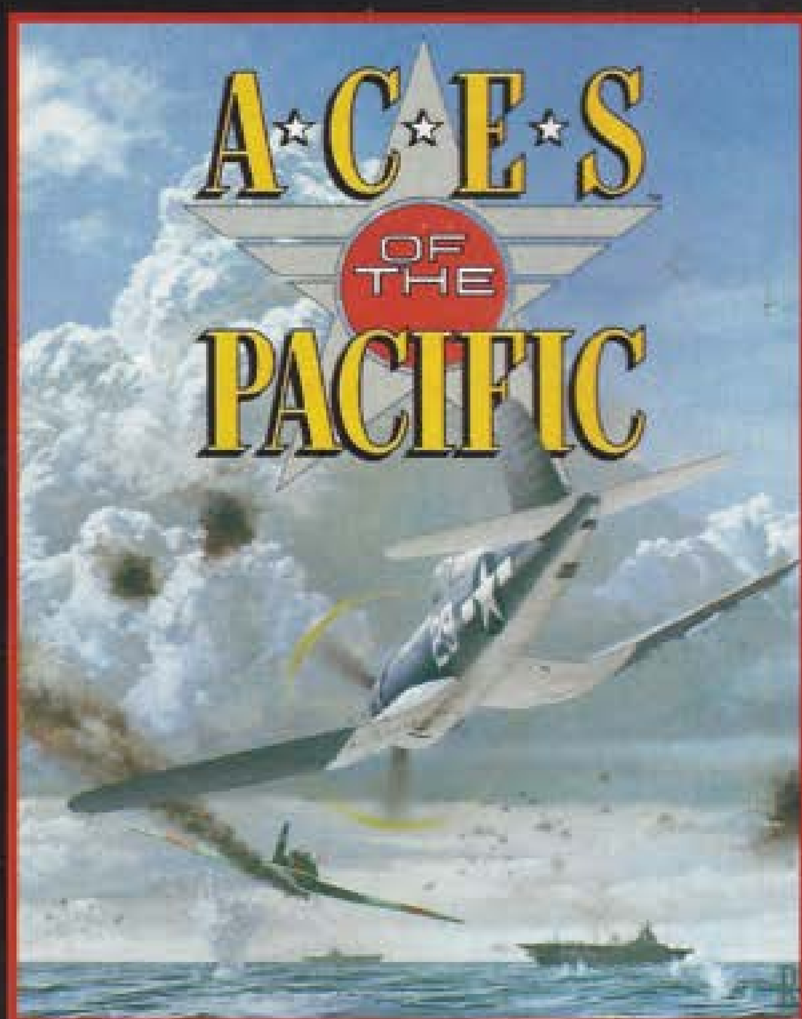
# 'N AVONTUURLIJKE WERELD













Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel:023-311241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535

# SWITCH BLADE II

**HET IS INMIDDELS ALWEER TWEE EEUWEN GELEDEN DAT DE JONGE KRIJGER HIRO DE DICTATOR HAVOK VERSLOEG. ALS BELONING VOOR ZIJN HELDENDADEN WERD HIRO DOOR DE TOVENAARS VAN HET LAND HET EEUWIGE LEVEN GESCHONKEN. DAT DE TOVENAARS ZO VRIJGEVIG WAREN KWAM NIET ALLEEN UIT DANKBAARHEID. HAVOK WAS NAMELIJK WEL VERSLAGEN MAAR HIJ HAD NOG NET OP HET NIPPERTJE KUNNEN VLUCHTEN. EN DE TOVENAARS WAREN BANG DAT HIJ IN DE TOEKOMST NOG WEL EENS VAN ZICH ZOU LATEN HOREN. VANDAAR...**

Op zekere dag werd duidelijk dat Havok inderdaad was teruggekeerd. Er werd weer een beroep gedaan op Hiro die dankzij zijn beloning van tweehonderd jaar geleden nog geen dag ouder was geworden.

Als het spel begint heeft Hiro van de wijze tovenaars voor alle zekerheid ook nog eens drie extra levens gekregen. Verliest hij deze allemaal dan neemt Havok definitief de macht in het rijk over.

Linksonder in beeld zien we een energiemeter voor Hiro, rechtsonder een - dan nog lege - balk die aangeeft hoeveel munitie Hiro nog over heeft. In het begin moet hij zich redden met zijn machtige zwaard. U kunt Hiro bovendien naar links en rechts laten lopen en hem laten springen. Bewegingen die wel handig zijn in een platform annex vechtspel natuurlijk. In sommige levels speelt de actie zich voornamelijk af tegen een links-rechts bewegende achtergrond, terwijl andere levels het meer in de hoogte of diepte zoeken.

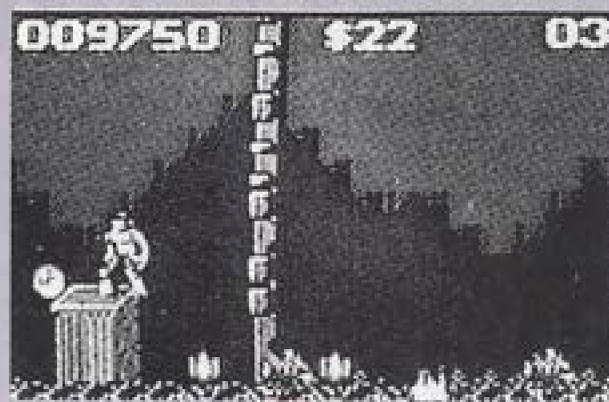
Onderweg moet Hiro de nodige monsters verslaan. Regelmatig laten die, nadat ze de laatste adem hebben uitgeblazen een muntstuk vallen. Raapt Hiro dit op, dan kan hij later in een winkeltje allerlei handige zaken aanschaffen zoals extra munitie, meer energie, betere wapens tot en met een extra leven aan toe.

Aan het einde van het level komt Hiro oog in oog te staan met een heus boss-monster dat moet worden verslagen voordat het volgende level zijn deuren opent.

Wanneer Hiro het loodje legt start hij weer op het punt waar dat gebeurde, tenzij het zijn laatste leven was. In dat geval moet u weer helemaal van voren af aan beginnen aangezien het spel geen wachtwoorden en/of continues kent.

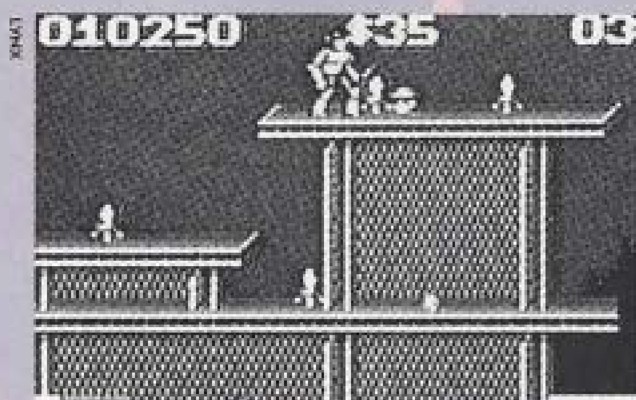
**PRODUKTINFO**
Fabrikant: Atari/ Gremlin
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1739
(1 Speler)

ATARI LYNX



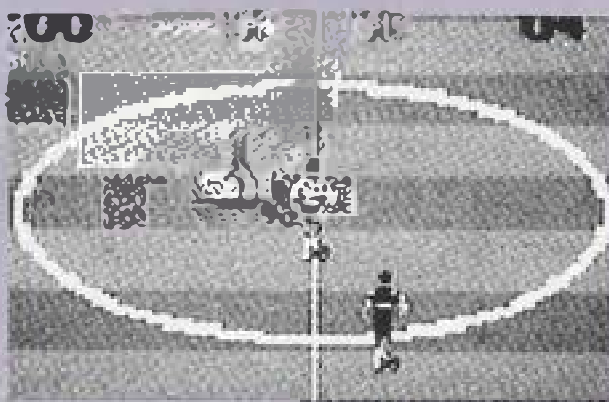

Switchblade II is in het verleden al eens door Gremlin uitgebracht voor verschillende microcomputers. Het spel heeft de vertaling naar de Lynx goed doorstaan, al zijn de levels minder uitgebreid dan bij de eerste versies. De graphics zijn redelijk gedetailleerd, met gevarieerde achtergronden, en de bewegingen zijn vloeiend.
Het spel is niet al te moeilijk, dus ik vermoed dat ervaren spelers het binnen niet al te lange tijd zullen hebben uitgespeeld. Het is daarentegen zeer geschikt voor de minder bedreven spelers die ook wel eens wat meer van een spel willen zien dan het titelscherm.

Helen Baiens




# WORLD CLASS SOCCER

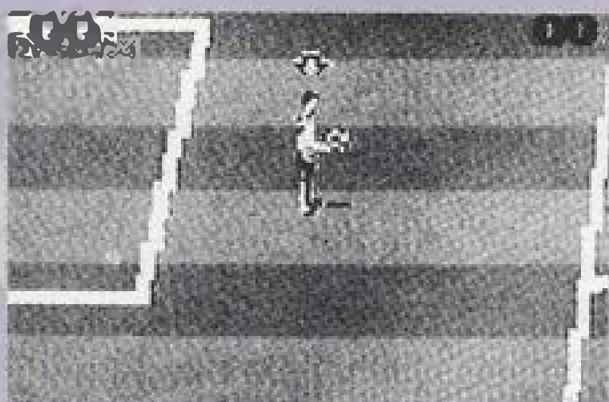
**HET IS EEN ZWAAR JAAR GEWEEST MET INTENSIEVE TRAININGSARBEID EN HET AFWERKEN VAN ENERGIE-VERSLINDENDE KWALIFICATIEWEDSTRIJDEN, MAAR HET IS U GELUKT. U BENT DOORGEDRONGEN TOT DE FINALE VAN HET WERELDKAMPIOENSCHAP. U STAAT AAN DE VOORAVOND VAN DE ALLES BESLISSENDE WEDSTRIJD WAARIN U UITKOMT TEGEN DE REGERENDE WERELDKAMPIOEN.**



Na het starten van het spel kan men eerst een aantal opties instellen. Zo kan men zelf het land kiezen waarvoor u wilt uitkomen. In totaal zijn er meer dan 100 landen waaronder hele exotische als Swaziland en Bhutan, maar ook belangrijke voetbalnaties als Nederland en België. Men kan deze selectie ook door de computer laten uitvoeren. Voor de eigenlijke wedstrijd kan men één van drie moeilijkheidsgraden selecteren, de lengte van de wedstrijd instellen en de conditie van het veld bepalen (droog of modderig).

Zijn de teams eenmaal geselecteerd en de overige opties ingesteld, dan is men klaar voor de aftrap. U ziet het veld vanaf de zijkant en ziet steeds maar een deel van het veld.

U bestuurt altijd zelf één speler van het team terwijl de teamgenoten door de computer over het veld worden bewogen. De speler welke u bestuurt wordt aangeduid door een pijltje. Wanneer u in balbezit bent bestuurt u altijd de speler met de bal aan de voet. Voor de verdedigende partij geldt dat de speler die men bestuurt diegene is die het dichtst bij de bal staat. Het is hier echter ook mogelijk om zelf over te schakelen naar een andere verdediger. Het defensieve team kan de tegenstander de bal afhandig maken door het uitvoeren van een tackle. Wees hier echter wel voorzichtig mee in het strafschopgebied want de scheidsrechter is onvermurwbaar en deelt snel een penalty uit.



Lange tijd was de grote tekortkoming van de Lynx het feit dat er geen voetbalspel voor verkrijgbaar was. Aan dit bezwaar is nu ten dele een einde gekomen met het verschijnen van World Class Soccer. Ik was namelijk niet al te zeer onder de indruk van dit spel. Het is helaas gewoon te traag om lang te blijven boeien.
Bovendien kan men slechts één wedstrijd spelen en bestaat niet de mogelijkheid om een compleet toernooi af te werken.

Uitsluitend voorbehouden aan de ware voetbalverslaafden.

Mart Wils

**PRODUKTINFO**
Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1739
(1 of 2 spelers)

ATARI LYNX

# NIKS *kopen tot het* BETER WORDT

Omdat ik nergens opschreef wanneer ik ermee begon kan ik de jaren niet tellen. Maar veel zal het niet schelen: tien jaar al ben ik in staking. In kopersstaking. Ik breng de elektronische industrie een gevoelige slag toe. De kranten schrijven er over, het gaat slecht met Philips, slecht met Sony en slecht met de huishoudspeciaalzaken die elektronica in alle mogelijke en godsonmogelijke uitvoeringen te koop aanbieden. Het gaat slecht met ze omdat ik niks koop.

Wat ik niet gekocht heb maar vreselijk begeerde ooit, zijn telkens veelbelovende apparaten geweest die mijn leven heel veel rijker zouden hebben kunnen maken. Maar omdat ik ze niet kocht ben ik rijk en ongelukkig.

Wat had ik plezier gehad als de beeldplaat had doorgezet, de interactieve grammofoon waarop de grootste en rijkst geïllustreerde encyclopedie ter wereld kon worden opgeslagen en de levendigste wereldatlas en de meest uitvoerige flora en het menselijk lichaam aan de binnenkant voor wie voor dokter leert. De beeldplaat was een sprong vooruit. In het niets.

En CD-ROM anders misschien? Hadden ze mij een notenhouten meubeltje gemaakt waarin alle intelligente elektronica verzameld was om een PC en een CD-ROMmetje heen, ik had er een loodzware lening voor afgesloten. CD-ROM beloofde veel, bijna had ik me er aan gewaagd, maar tot op heden is zelfs van het telefoonboek geen feilloos werkend CD-ROMmetje te vinden.

Ik had intussen bijna een still-video-camera aangeschaft omdat dat fototoestel alle voordelen heeft van de polaroid, zonder de vieze nadelen (een zakje instant ontwikkelsnot dat in de vuilbak moet). Ik wachtte even tot er betere versies van dit slimme cameraatje op de markt zouden komen die scherpere beelden op mijn tv-toestel zouden vertonen.




Het kwam er niet van. Ik wacht en staak tot de internationale elektronica-industrie begrijpt dat alle vindingen en al het vernuft niet alleen aan perfectie grenzen maar ook aan elkaar vastgemaakt moeten kunnen worden.

En anders heb ik het liever zo dat je tegen je winkelier zegt: "Ik wil een computer die niet veel kan, maar wat-ie kan, moet perfect.". Zelfs dat is er niet. Alle computers kunnen meer en nog meer en net niet wat ik wil of kan begrijpen.

Wie brengt het licht? Philips misschien met zijn CD-I? Ik hoor uit welingelichte kringen dat er spelletjes komen op CD-I. Maar dat het systeem nog vreselijk kinderziek is. Weer iets dat ik niet ga kopen voorlopig. Ik staak me suf.

Wouter Klootwijk



# DOKTER STIKKIE WEET

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

**LET OP!!**

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle verschillende versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

**3D BLADE EAGLE**
**SEGA MASTER SYSTEEM**
Om een level te kiezen heb dank, Davy van Laere) doe je tijdens het titelscherm OMHOOG maak vervolgens een draaing naar links, ervoor zorgend dat hij op het beginpunt terugkomt. Uiteraard is 0 het eerste level.

**3D POOL**
**ALLE COMPUTERS**
Herinner je je nog onze anonieme Engelse Belg (of Belgische engel) van de vorige keer? Nu een aardige tip om trick-shots goed af te laten lopen.

| | |
|---|---|
| Shot 10: | 0948 091 63 20 |
| Shot 13: | 0006 043 39 10 |
| Shot 19: | 0617 100 57 06 |

**APPRENTICE**
**AMIGA**
Een ander favoriet spel van Arjen Scherpers (andermaal berucht uit de vorige Dr. Stikkie), hij had al eens het password FAIRE ingestuurd. Deze keer verbaast hij de wereld (kuch) met:

| | |
|---|---|
| Wereld 5: | GUILD |
| Wereld 8: | SPELLS |
| Wereld 12: | DRUID |

Tsja....

**BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE**
**ATARI LYNX**
Iedere keer dat Eric Bom tips instuurt meent hij uitermate nadrukkelijk te moeten vermelden dat hij het eigenlijk wel heel erg makkelijke spelletjes vond. Dat deed hij in het verleden bij Slime World maar ook Gauntlet 3 en Bill & Ted's Excellent Adventure konden hem maar weinig bekoren. Ik vraag me af wat Eric denkt van Dracula. In ieder geval houden wij er wat tips aan over.

Bij het laatste tijdperk moet je op het grote stuk vaste land links beneden over de bewegende stenen gaan. Je komt dan bij een gladde muur waar je de mandoline moet gebruiken. De muur gaat open en je kunt aan het werk: Joanna en Elizabeth redden. Eric vraagt zich overigens af of iemand dat al gelukt is. Om het nog gemakkelijker te maken bij deze de code om aan dat laatste level te beginnen. Je hoeft nu alleen de dames nog maar even te redden, de rest is al gebeurd:

RAFB BUD3
2_BE A5E4

Veel plezier!

**BLUES BROTHERS**
**AMIGA**
Wanneer je kiezen moet wie je spelen wilt, tik je HOULQ in. De randen van het scherm worden rood en je kunt met de cijfertoetsen levels kiezen. Ook heb je oneindige levens.

**COOL CROC TWINS**
**MS-DOS/AMIGA**
We hebben al eerder codes voor dit spel gegeven, deze keer nog wat meer:

| | |
|---|---|
| BLOY | PLIM |
| ZARP | TRUB |
| MILP | DRIT |
| CREG | HOSP |
| SMAT | FROS |
| | QUOL |

**CRAZY CARS**
**C64**
Heel wat poke's voor de C64 van Danny v.d. Zwet uit Roelofarendsveen. Dit is de eerste, de rest zie je wel verspreid over deze pagina's staan.

Oneindige tijd: POKE 7795,173

**CYBERBALL**
**SEGA MEGA DRIVE**
Wat tips van Davy van Laere. Eerst P8BX BRUS OOLJ voor S926 800. Koop vervolgens een quarterback van S 200.000. Begin met het spel en laat je omver gooien om in de aanval te komen. Omdat je nu zeer snel en wendbaar bent is het een koud kunstje de quarterback te laten scoren.

**DARKAGES**
**MS-DOS**
Shareware of niet, dit blijft een prachtig spel dat zeker de moeite waard is. Je kunt een cheatmodus activeren door <F10>+<-> in te drukken. Druk <=> in en je hebt automatisch wapens.

**DOUBLE DRAGON II**
**NINTENDO NES**
Mark Flerick zond per abuis Ghien een hoop NES-tips dus het duurde even voordat ze op mijn bureau terecht kwamen. Voor Double Dragon is een nogal zieke: kies voor optie 2 spelers PLAY B en sla je broer in het spel, in het spel) in elkaar. Telkens wanneer hij de pijp uitgaat krijg je een extra leven. Hierdoor kun je met zeven in plaats van drie levens beginnen.

**DRAGON'S LAIR**
**AMIGA**
Voor velen, inclusief mijzelf, een onverteerbaar spel vanwege de zeer minimale spelinhoud. Wachten, wachten, wachten, vuurknopje drukken, wachten, wachten, wachten, joystickje rukken, wachten, wachten...... en ga zo maar door. Arjan Schepers maakt een eind aan de ellende met een cheat waardoor je het hele spel kunt bekijken. Bravo, Arjan; wederom een spel ondeugend ehaald. Gelukkig is het een verdomd slecht spel, dus dat scheelt. Nadat de programmeurs hun naam en verraden hebben (schamen ze zich niet?) druk je tegelijkertijd op <ESC>+<R>+<L>+<N>+</>. Het gevolg is dat Dirk's avontuur als een tekenfilm aan je voorbijtrekt. Gelukkig, hoef je zelf geen beslissingen meer te nemen.

**EPIC**
**ALLE COMPUTERS**
Van Arno Kools uit Roosendaal kregen we naast passwords - die we al eerder gegeven hebben - ook nog een tip voor dit supersnelle schietspel. Dat supersnelle is overigens een opmerking van Arno, wij zelf vielen in slaap bij de actie in Epic.

In het laatste level moet je naar het gigantische schip vliegen en achterlangs bovenaan door de opening gaan. Je ziet nu een geel vlak, mik de cobaltbom hierop en maak dat je wegkomt. Succes verzekerd (wanneer je het overleeft!)

**FELIX**
**MS-DOS**
Van M. Wortelboer uit Haren, die gruwend in zijn brief vermeldt lekker veel vaker een spelletje op de computer te kunnen spelen dan zijn dochter - wat een opvoeder, het is alleen maar omdat zij huiswerk moet maken - kregen we een tip voor een spel dat niemand op de redactie kon thuisbrengen. M.'s vermelding echter dat het een beetje leek op Boulderdash gaf de doorslag, bij deze de codes:

| | |
|---|---|
| Level 1: | FELIX |
| Level 2: | MUSIC |
| Level 3: | EMERALD |
| Level 4: | MAGIC |
| Level 5: | HEADACHE |
| Level 6: | ORANGE |
| Level 7: | PANTHER |
| Level 8: | PORSCHE |
| Level 9: | DUNGEON |
| Level 10: | PARADISE |

**FINAL FIGHT**
**AMIGA**
Van een onbekende lezer kregen we wat tips gelaxed, zoals deze: Na de aanvang van het spel pauzeer je het. Tik nu SHERIFFATMAN in voor oneindige levens. Dit kan echter maar één keer.

Een andere aardige kwam van M. Heijink uit Velp. Druk tijdens het intro op <HELP> nadat een van de schurken zegt "...um on your TV".

**GAUNTLET 3**
**ATARI LYNX**
Weer zo'n spel dat Eric Bom maar een voudig vindt. Die mening is niet iedereen toegedaan dus Eric's tips zijn van harte welkom.

De plantenpuzzel in level 40 is als volgt: ga de een-na-laatste plant van het bovenste rijtje in. Wanneer je nu uitgespuugd wordt hou je OMHOOG ingedrukt. Schiet wanneer je de grond raakt maar houdt nog steeds OMHOOG ingedrukt. Wanneer je loskomt moet je naar de bovenste plant gaan. Nadat je op de grond gekomen bent ga je in de linkerplant waarna je naar het Sterrejuweel gespuugd wordt. Pak het Sterrejuweel en ga de plant binnen. Je wordt nu naar het tuinhemmetje gespuugd en hoeft het juweel alleen maar af te geven tot niet natuurlijk).

**GARGOYLE'S QUEST**
**GAME BOY**
Een tijdje geleden waren er al wat codes voor dit perfecte spel. Deze keer wat meer, inclusief de code om het einde te spelen. Besef echter wel dat wanneer je voorafgaande velden niet gespeeld hebt het uiterst moeilijk is in dit spel verder te komen. In ieder level leer je namelijk wat bij zodat je beter voorbereid bent op latere levels. Door deze passwords te gebruiken sla je die ervaringen over en lukt het je geheid niet het eind te bereiken. Ondanks dat, succes!

**MEGA MAN WORLD**
**GAMEBOY**

Abel Gilsing zond vier codes in:

ELECMAN

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A | | • | | • |
| B | | | • | |
| C | | | | |
| D | • | • | | |

ELECMAN en ICEMAN

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A | • | | | |
| B | | | | • |
| C | • | | | |
| D | | • | | • |

ELECMAN, ICEMAN en FIREMAN

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A | | • | • | |
| B | | | | |
| C | • | | | |
| D | | • | • | |

ALLE 4

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| A | | • | • | |
| B | | | | • |
| C | | • | • | |
| D | | | | |

# RAAD!

| | |
|---|---|
| Level 1: | I98X K6A |
| Level 2: | GQ●CYHT8 |
| Level 3: | 4TRHYEXE |
| Level 4: | BTGLRI●H |
| Level 5: | TEIWAZGL |
| Level 6: | CNZ4ORW |
| Level 7: | 04UZLWG7 |
| Level 8: | EEWYLNAT |

Het einde bereik je met DYNG ●TWW.

**GENGHIS KHAN**
**MS-DOS**
Onze wargamer Rob Hunter vertelde me laatst dat hij zich afvroeg waarom hij in dit subtieme spel toch iedere keer weer meer units dan de vijand verloor wanneer hij de strijd aangaat.
Na wat heen en weer gefax met Koei in Japan heb ik een antwoord voor hem. De reden dat je eenheden meer mannen verliezen is dat je aanvalt.
Wanneer je ten strijde trekt moet je je defensief opstellen. Laat de tegenstander aanvallen, dat scheelt mankracht! Om snelle winnen kun je bijvoorbeeld de leger-verdeling aanpassen.
Plaats 100% van je mannen in de 'commanding unit' en verander deze in een cavalerie eenheid. Dat helpt!

**GREMLINS 2**
**C64**

Oneindige levens:
POKE 4237,173
Oneindige tijd:
POKE 5847,165

**HARE RAISING HAVOC**
**AMIGA**
In dit best wel aardige spel kun je naar een volgend level gaan door tegelijkertijd <ALT> + <SHIFT> + <CTRL> + <F5> in te drukken.

**HELTER SKELTER**
**MS-DOS**

| | |
|---|---|
| Level 11: | SPIN |
| Level 21: | FLIP |
| Level 31: | BALL |
| Level 41: | GOAL |
| Level 51: | LEFT |
| Level 61: | TWIN |
| Level 71: | PLAY |

En dat was alles van dit fraaie spel wat Rutger te Speike uit Neede inzond. Waar blijft de rest, Rutger?

**MONTY PYTHON**
**C64**
Voor oneindige levens moet ANNE CHARLESTON ingevoerd worden.

**N.A.R.C.**
**C64**

Oneindige credits:
POKE 28614,173
Oneindige kogels:
POKE 26423,0
Oneindige raketten:
POKE 33868,0

**PAC-MAN**
**ATARI LYNX**
Volgens Fokke Post uit Urk moet je in de high score 330NE invoeren zodat je aan het begin van het volgende spel TIEN extra levens krijgt.

**PUNCHOUT**
**NINTENDO NES**
Wederom een nieuwe inzender, Dennis Braggaar uit Leiden. Van hem deze aardige tip voor Punch Out om je heel snel te kwalificeren voor het gevecht van je dromen.
Voer de getallen 134 792 468 in en laat de D op de laatste positie staan. Houd SELECT ingedrukt en druk tegelijkertijd A en B in.

**RAD RACER**
**NINTENDO NES**
Ook van onze nieuwe aanwinst Dennis deze manier om elke willekeurige weg te kiezen. Druk na het kiezen van een wagen een aantal malen op B om een weg uit te zoeken. Heb je de gewenste weg gevonden dan druk je op OMHOOG, RECHTS en vervolgens START.

**R-TYPE**
**C64**
Oneindige tijd:
POKE 1340,173
Oneindige levens:
POKE 13054,173

**SHADOW DANCER**
**C64**

Oneindige levens:
POKE 17●63,173
Oneindige magic:
POKE 7367,173

**STARWARS**
**NINTENDO NES**
Geliefd spel op de redactie, waar Mark Flerick's tip dan ook gretig uitgeprobeerd werd.
Obi-Wan Kenobi vind je in de blauwe grot met de vliegende Insectoids. Ga hiertoe in het laatste deel niet naar buiten rechts, maar naar links.
Verander wel eerst in R2-D2, anders krijg je het lichtzwaard niet. Het lichtzwaard heb je nodig om het beest in Trash Compactor uit te schakelen zodat het niet langer je kan pijnigen.

**STUNTCAR**
**MS-DOS**
Van Pieter Jan de Queker uit Genk (België) deze: zorg ervoor dat de tegenstander zijn wagen total loss rijdt. Vervolgens rij je voorzichtig tegen het wrak aan. Je wordt nu met een vaart van 250 MPH weggeslingerd en wanneer het een beetje meezit komt je wagen los van de grond en kun je een paar rondes vliegen. Daarna sla je uiteraard te pletter!

**SUPER HANG ON**
**SEGA MEGA DRIVE/AMIGA**

**MEGA DRIVE**
We hebben al eens eerder hints voor deze versie gepubliceerd. Sander de Vries uit Zuidlaren laat ons meteen kennismaken met het eind van het spel:

5FF3F546F35564
FFOSLPWFJQNKS

**AMIGA**
Uit België van een anonieme lezer deze grandioze tip waardoor je de motor met machinegeweren kunt uitrusten. Je moet er echter wel het nodige werk voor verrichten en echt eenvoudig is het niet.
Eerst zul je de hoogste score van het huidige continent moeten overtreffen. Gelukkig kun je in Afrika aardig uit de voeten. Voer als naam 750J in de hoogste score tabel in die nu verandert in ....

Je bent nu in de cheatmodus. Om verder te komen in het cheatscherm druk je <CONTROL> + <ALT LINKS> + <Z> + <T> in totdat je in het optiescherm komt. Laat nu de <T> los en je kunt met het numerieke eiland de waarden invoeren voor de mate waarop je in bochten overhangt. Wanneer je de cheatmodus aangezet hebt, kan hij niet meer uitgezet worden dus het is handig om te weten dat de oorspronkelijke instellingen 60 voor 'outer turn' en 45 voor 'inner turn' zijn.
Wanneer je nu gaat rijden blijkt de motor een machinegeweer te hebben die met de <Amiga> toets bediend wordt. Je kunt andere motoren - zowel als voorwerpen naast de weg - opblazen, met uitzondering van checkpoints en finishpalen.

**SUPERMARIO 3**
**NINTENDO NES**
Volgens Mark Flerick is het anker te vinden door in wereld 2 stage 2 alle geldstukken te nemen. Hierna staat er buiten een paddestoelhuisje op je te wachten met daarin het anker. Dit huisje verschijnt ook wanneer je in wereld 3 stage 8 alle geld verzamelt, alleen kun je daar andere zaken verdienen.

**TITUS THE FOX**
**MS-DOS**
Een van de betere spellen en terecht veel gespeeld. Jan van

**PUSH OVER - ALLE COMPUTERS**

Fantastisch spel, maar wel intant moeilijk. Dankzij Arno Kools (Roosendaal) wat levelcodes. De rest een volgende keer.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Level 02: | 01536 | Level 13: | 05634 | Level 32: | 24590 |
| Level 03: | 01024 | Level 14: | 04610 | Level 33: | 25102 |
| Level 04: | 03072 | Level 15: | 04098 | Level 34: | 26126 |
| Level 05: | 03584 | Level 16: | 12290 | Level 35: | 25614 |
| Level 06: | 02560 | Level 17: | 12802 | Level 36: | 27662 |
| Level 07: | 02048 | Level 18: | 13826 | Level 37: | 28174 |
| Level 08: | 06144 | Level 19: | 13314 | Level 38: | 27150 |
| Level 09: | 06656 | Level 20: | 15362 | Level 39: | 26638 |
| Level 10: | 07680 | Level 21: | 15878 | Level 40: | 30734 |
| Level 11: | 07168 | Level 22: | 14854 | Level 41: | 31246 |
| Level 12: | 05122 | Level 23: | 14342 | Level 42: | 32270 |
| | | Level 24: | 10246 | Level 43: | 31758 |
| | | Level 25: | 10758 | Level 44: | 29726 |
| | | Level 26: | 11782 | Level 45: | 30238 |
| | | Level 27: | 11270 | Level 46: | 29214 |
| | | Level 28: | 09222 | Level 47: | 28702 |
| | | Level 29: | 09734 | Level 48: | 20510 |
| | | Level 30: | 08718 | Level 49: | 21022 |
| | | Level 31: | 08206 | Level 50: | 22046 |

Oekelen uit Brasschaat in België heeft zowaar geheime ruimtes plus een halve warp ontdekt. Perfect!

In level 2 kun je in het riool een geheime kamer vinden. In het riool kom je overigens door op de plank vóór de dronkaard te bukken. Wanneer je in het riool bij de ijzeren paal naar boven bent gegaan laat je je in het tweede gat uiterst links naar beneden vallen. Naast de pieken kruip je naar rechts en in de kamer aangekomen smijt je de kisten weg, waardoor je een geheime doorgang ziet.
Ook in level 4 is er een geheime ruimte. Na de plek waar je met behulp van geheime platformpjes over de puntige karretjes moet springen ga je de trap op, loop nu naar links tegen de muur aan. Je komt nu in de geheime kamer!

In level 8 moet je voorbij de vissen gaan tot aan het tweede water. Spring hier op het bewegende platform en laat je naar boven brengen. Neem de kist links en ga weer naar beneden. Spring rechts van het platform. Nu wordt het even lastig! Ga van de trap, laat je links in de opening vallen en smijt de kist naar de dronkaard rechts. Er staan nog twee kisten, neem ze mee naar de rechter opening en plaats ze naast elkaar. Spring van links op de kisten en kruip. Je kunt nu door de muur heenkruipen - in grote letters verschijnt er SUPER! - en aan de rechterkant van de kamer vind je geheime platformpjes. Deze komen pas te voorschijn wanneer je er tegenaan springt. Ga nu naar boven en pak de toverlantaarn voor de code van level 14!

**TURRICAN**
**C64**

Oneindige tijd:
POKE 3030,173

**TURTLES II**
**NINTENDO NES**

Voor tien levens en starten op een level naar keuze bewerk je de controller als volgt:

B, A, B, A, OMHOOG, OMLAAG, B, A, LINKS, RECHTS, B, A en START

**BELGISCHE LEZERS OPGELET!**

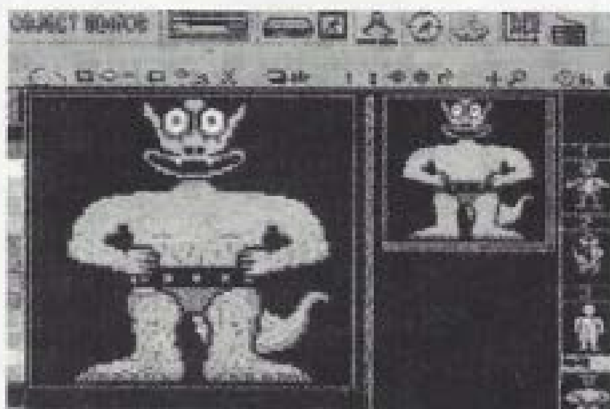
We krijgen regelmatig klachten uit België dat tips niet werken. Wanneer je je toetsenbord goed bekijkt zul je zien dat de eerste letterrij met QWERTY of AZERTY begint. AZERTY toetsenborden worden voornamelijk in Wallonië gebruikt maar veel van onze lezers werken klaarblijkelijk ook met een AZERTY toetsenbord. Duitse toetsenborden zijn wéér iets anders ingedeeld: QWERTZ.

Alle tips die wij geven zijn gebaseerd op QWERTY toetsenborden en het kan voorkomen dat ze op een AZERTY toetsenbord niet werken. Probeer dan eens te experimenteren waarbij je moet bedenken dat je de letters van de QWERTY tip voor een AZERTY toetsenbord als volgt moet veranderen:

| QWERTY | | AZERTY |
|---|---|---|
| <Q> | - | <A> |
| <W> | - | <Z> |
| <A> | - | <Q> |
| <;> | - | <M> |
| <Z> | - | <W> |
| <M> | - | <,> |

# AMOS PROFESSIONAL

**AMOS IS RIJKELIJK BEKEND ONDER AMIGA-GEBRUIKERS. HET ONTWIKKEL-SYSTEEM AMOS *THE CREATOR* WERD DOOR DE FRANSMAN FRANÇOIS LIONET ONTWIKKELD EN IN JUNI 1990 AAN DE WERELD PRIJSGEGEVEN. NU, RUIM TWEE JAAR LATER, ZIJN ER IN EUROPA MEER DAN 50.000 TEVREDEN GEBRUIKERS, VAAK GEORGANISEERD IN AMOS-CLUBS. AMOS IS OP ZICHZELF UITSTEKEND TE GEBRUIKEN, LIONET ONTWIKKELDE ECHTER EEN AANTAL EXTRA'S. IN 1991 VOLGDEN EEN COMPILER EN *AMOS-3D* EN IN APRIL 1992 WERD EEN VERSIE VOOR BEGINNERS (*EASY AMOS*) UITGEBRACHT. DOOR DE AMOS-CLUBS WERD STEEDS MEER MATERIAAL EN IDEEEN AANGEDRAGEN, HETGEEN IN OVERLEG MET EUROPRESS (DE UITGEVER VAN AMOS) RESULTEERDE IN DE 'ULTIEME' VERSIE *AMOS PROFESSIONAL*.**



## MEER

*AMOS Professional* kent 200 nieuwe commando's, waardoor er in totaal nu meer dan 700 commando's beschikbaar zijn. Uiteraard kunnen programma's gemaakt met AMOS en Easy AMOS gewoon in *AMOS Professional* ingeladen worden.
Een geheel nieuwe optie is de 'on-line help' functie. Hiermee roept u nadere gegevens op over het commando dat zich op de cursor-positie bevindt.

## NOG MEER

Andere nieuwigheden zijn een compleet vernieuwde editor met 'pull-down' menu's, toetsenbord macro's en een zeer uitgebreide 'undo/redo' functie. Eveneens zijn nu meerdere vensters tegelijkertijd op het scherm mogelijk. Uiteraard is IFF animatie mogelijk, maar deze draait sneller dan in DPaint zelf.
AREXX wordt natuurlijk ondersteund, evenals ELSE IF en dubbele precisie 'floating point'. U kunt zelfs dankzij Hypertext commando's uw eigen dialoogvensters en bestandskeuze-vensters ontwikkelen.
MED music wordt ondersteund (met MIDI 'data send') evenals Noise Tracker. Aansturing van een printer en de diverse poorten is een stuk eenvoudiger geworden.

Een hele groep nieuwe hulpprogramma's is toegevoegd, zoals een geheel nieuwe 'object editor' waarmee 'bobs', sprites en pictogrammen ontworpen kunnen worden. Deze editor bevat naast animatie-mogelijkheden ook een 'sample bank maker' en een 'resource bank editor'.

Uiteraard wordt het pakket gecompleteerd door twee disks boordevol werkende programma-voorbeelden (een aantal spellen plus wat utilities) en ondermeer een cursus hoe om te gaan met AMAL (AMOS Animation Language) en het nieuwe AMOS Interface systeem.

## UPGRADING

Het is mogelijk om van uw bestaande AMOS naar AMOS Professional te upgraden. Dit kan uitsluitend via de importeur gebeuren, raadpleeg hiervoor de leverancier van uw AMOS. Aan dit upgraden zijn kosten verbonden, welke zo rond de ƒ 30,00/BEF. 1550 behoren te liggen. In Groot Brittanië rekent Europress zelf ongeveer £ 30.00 (= ƒ 85,00, BEF. 1650)

**Europress werkt hard aan een AMOS-achtig iets voor MS-DOS. Dit pakket, dat momenteel gebukt gaat onder de innovatieve werktitel PCOS, zal waarschijnlijk eind 1993 op de markt komen.**

## PRODUKT INFO

**Fabrikant: Europress Software**
**Amiga (1Mb) ƒ 219,00/BEF. 3999**

## AMOS CLUBS

In Nederland en België zijn slechts twee AMOS clubs door Europress geautoriseerd.

Voor Nederland:
AMOS Club Nederland
Jurgen Valks
Kerkeind 8A, 5293 AB Gemonde (NB)

Voor België:
AMOS Club België
Johan François
Wilgenpark 7, 9900 Eeklo

# CAESAR

**WELKOM IN HET GROEIENDE EN INMIDDELS ROEMRUCHTE ROMEINSE RIJK IN OPBOUW! HET SPEL CAESAR VAN IMPRESSIONS PLAATST ONS BIJ AANVANG IN HET JAAR 13 BC (VOOR CHRISTUS). CAESAR AUGUSTUS IS AAN HET BEWIND EN ZAL IN DE KOMENDE JAREN VELE OP MACHT BELUSTE ONDERDANEN DE LADDER NAAR DE TOP ZIEN BEKLIMMEN EN WEER NAAR BENEDEN ZIEN VALLEN. MISSCHIEN BENT U EEN TALENTVOLLER ONDERDAAN.**

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions
Amiga (1Mb): ƒ 99,00/ BEF. 1919
MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF. 2299
Video: VGA, SVGA
Audio: FX/Adlib/Soundblaster
Min. Config.: 520K, harddisk en muis aanbevolen
Beveiliging: Geen

> Geef iemand het juiste gereedschap en hij/zij zal iets moois maken. Was het maar zo simpel. Met het mooiste gereedschap (en daar beschik je in het spel Caesar zeker over) is het beslist ook mogelijk om een wangedrocht van een stad of dorp te bouwen. Het lijkt het echte leven wel!
> Maar na enige tijd en een paar keer flink de neus stoten lijkt het toch te lukken. Niet alleen huizen met een muur erom maar ook wegen, bronnen en goede voorzieningen zijn nodig om in dit spel succes te hebben. Voor een regelmatige promotie moet er vooral geknokt worden. Letterlijk. De wegen waarover de cohorten Romeinse krijgers zich toen voortbewogen bestaan in sommige Europese landen nog steeds. Misschien dat een paar van die wegen door u zijn aangelegd?
>
> Robert K. Reurslag

## BOUWEN

Zittend achter uw computer begint u zelf een stad te bouwen met alle noodzakelijke voorzieningen. De ervaren speler van computerspellen zal verschillende elementen uit andere spellen, onder andere Sim City en Civilization herkennen. In dit spel gaat het om het meebouwen aan het Romeinse Rijk door verschillende provincies tot bloei te brengen. Tevens moet u tijdens het groeien van het Romeinse Rijk proberen een hoge positie te verwerven. Het begint allemaal met een braak liggend gebied dat zojuist tot Romeins gebied is verklaard. Het is de bedoeling om met een vast startbedrag aan geld (u mag op vijf niveaus, met steeds lagere bedragen, starten) het gebied tot ontwikkeling te brengen. Bouw een goed functionerende hoofdstad in de provincie en maak de inwoners en vooral Caesar gelukkig.

## INFRASTRUCTUUR

De toewijzing van een provincie gaat geheel automatisch. Zet om te beginnen het belangrijkste gebouw van een stad, het Forum, op een geschikte plaats. In de handleiding worden enkele tips over de opbouw gegeven. Dan komen de huizen voor de inwoners en de vele voorzieningen. Scholen, badhuizen, stadions, tempels, markten en fabrieken moeten op de juiste wijze over het te bebouwen gebied worden verdeeld.
Belangrijk gegeven in die tijd was het systeem van de waterhuishouding en de daarmee samenhangende brandpreventie. Maar nog belangrijker in de opbouw van een provincie is de wegenbouw.
De bouw van wegen voor transport en verplaatsing en de algemene voorzieningen voor de bevolking heeft in het Romeinse rijk al een belangrijke plaats ingenomen. En terecht! We zien zelfs in 1992 nog landen naar de knoppen gaan of zich slecht ontwikkelen omdat er te weinig aandacht aan de infrastructuur is/wordt geschonken.




Tijdens het spel kan een blik op een overzichtkaartje (zogeheten minimaps) tonen hoe goed of slecht de ontwikkeling van uw stad er voor staat. Bijvoorbeeld te veel huizen op een hoopje zorgt al snel voor onrust onder de bewoners. De bevolking kan zich niet ontplooien. Te weinig algemene voorzieningen in de buurt zorgt ook voor onrust. De beter verdienende mensen gaan verhuizen en zoeken betere voorzieningen op. Vooral de matig verdienende onderdanen blijven door geldgebrek in de wijken met de slechte voorzieningen wonen en het resultaat is duidelijk. Ook toen al had het stadsbestuur last van rellen en opstandjes onder de bevolking in snel verpauperende wijken. Het is altijd mogelijk om de omstandigheden in uw stad door afbraak en wederopbouw te verbeteren. Eenmaal geplaatste huizen zullen, in een juiste omgeving, vanzelf transformeren in grotere woonblokken of luxe villa's. Door het plaatsen van huizen neemt de aanwas van de bevolking vanzelf toe.




## VIJANDEN

Het Romeinse Rijk in opbouw maakt voldoende vijanden om vele soldaten aan het werk te houden. Zorg dus voor een flink leger en laat het moreel onder de manschappen niet te ver dalen. Met andere woorden, betaal ze goed. Intussen moet u ook zorgen dat er voldoende geld is om alle voorzieningen te kunnen bouwen. Het plaatsen van elk stukje muur, elke toren, elke bron, elk huis en iedere voorziening kost geld. Zorg voor dat geld. Juist, door belasting te heffen.

## SLAVEN

Naast een startbedrag aan geld heeft u ook een startaantal slaven tot uw beschikking. Ongeveer 100 slaven zijn verdeeld voor de bouw van gebouwen en wegen en voor de bestrijding van brand of als soldaat. Met een kleine reserve aan slaven mag u doen wat u wilt. Althans, binnen het nette. Want van het erotische Romeinse Leven is in dit spel geen sprake.
Als u alles volgens de wensen van het volk, maar zeker volgens de wensen van Caesar, doet zit er een regelmatige promotie in. Zo kunt u opklimmen van Decurian, Legate en Senator tot uiteindelijk Emperor oftewel 'Caesar'.

> De installatie van het programma leverde bij ons wat problemen op. Maar door het gewoon met '*.*' kopiëren naar een aparte directory op uw harde schijf was dat opgelost. Verder zijn we niet erg blij met de omslachtige manier waarmee een eenmaal gesaved spel moet worden gestart. Door het letter voor letter moeten 'scrollen' van de titel neemt dat starten naar onze smaak te veel tijd in beslag. Lastig is bovendien dat het niet mogelijk is om binnen het programma een overzicht te krijgen van de gesavede spelsituaties. Pen en papier bij de hand houden dus.

# de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Op veler verzoek deze keer een kort overzicht van wat klassiekers.

## Hack The Amulet of Yendor

Een éénpersoons RPG, waarbij het uw taak is om het verloren gegane amulet van Yendor terug te vinden. Dit gaat natuurlijk gepaard met de nodige moeilijkheden, ware het alleen al het feit dat het zo'n slordige dertig levels onder de grond ligt. Grafisch erg mager, alle letters en tekens van de computer worden gebruikt om de monsters vorm te geven. Zo is een kleine 'd' een 'dog' en de hoofdletter 'D' een 'Dragon'. U ziet de wereld van boven en het spel ligt stil als u niks doet.

Dit spel viel vooral op door de enorme hoeveelheid voorwerpen en monsters. Vooral het aantal combinaties was voor die tijd enorm groot en ingewikkeld. In deze Hoog Spel vindt u een recensie van het RPG Valhalla - in Amerika bekend onder de titel Ragnarok - besproken; dit is bijna een directe kopie van HACK.

## Wizardry 1 t/m 7

In de *Wizardry* serie ziet u de wereld alsof u de eerste persoon bent van de groep avonturiers die u aanvoert. De serie heeft niet echt een doorlopend thema, alhoewel de laatste twee afleveringen - *Bane of the Cosmic Forge* en *Crusaders of the Dark Savant* - naadloos op elkaar aansluiten. Zo heeft deel zes (*Bane*) vier verschillende einden en deel zeven (*Crusaders*) vijf verschillende beginsituaties; vier aansluitend en één als u het vorige spel niet gespeeld heeft.
De gemeenschappelijke noemer van de serie is de moeilijkheidsgraad. Niet alleen zijn de gevechten zeer lastig te winnen, maar ook de raadsels variëren van tamelijk tot zeer moeilijk.
Ook bij *Wizardry* speelt het spel zich af in beurten. U geeft de acties van alle zes karakters aan waarna er een ronde gevochten wordt. Leven er nog monsters dan herhaalt dit zich.
De *Wizardry* serie is vooral in Amerika zeer populair, meer dan twee miljoen exemplaren werden ervan verkocht. Hier zijn de spellen altijd zeer moeilijk verkrijgbaar geweest, wat de relatieve onbekendheid verklaart. Sinds Bane of the Cosmic Forge zijn de *Wizardry* spellen wel normaal in Nederland en België te koop.

## Ultima 1 t/m 7

In de *Ultima* serie bent u een held uit onze wereld die per ongeluk in het land Brittania terecht is gekomen. Samen met een andere man, namelijk Lord British, bevrijdt u Brittania van het kwaad. Lord British blijft achter, maar u keert terug naar onze Aarde. Zijn er echter moeilijkheden in Brittania dan keert u weer terug.
Deze verhaallijn is consistent door de hele serie heen. Lord British is overigens het alter ego van de ontwerper van de serie, Richard Garrison. Dit is zonder meer een van de meer flamboyante persoonlijkheden in de softwarewereld, hij heeft bijvoorbeeld een huis in de stijl van de huizen uit Ultima. Zelfs met een eigen observatorium, dat in elke aflevering weer terugkeert.

*Ultima* heeft de toon gezet waar het de vogelperspectief spellen betrof. U ziet de wereld van boven, met uw karakters in het midden. Bij *Ultima* loopt de tijd gewoon door, dus ook als u gewoon stil blijft staan kunt u gedood worden door monsters. De laatste afleveringen van *Ultima* kenmerken zich ook nog eens door de enorme aandacht die aan details is gegeven. Vindt u een vlieger dan kunt u deze oplaten, ziet u een bakkerij dan wordt daar actief brood gebakken door een bakker en wilt u dat, dan kunt u dat zelf ook doen.
Om dit alles mogelijk te maken is er technisch gezien steeds een enorme krachtsinspanning nodig geweest. Zo heeft de laatste aflevering van *Ultima* niet alleen twintig(!) megabyte data maar ook een geheel eigen memory manager.

## Ultima Underworld

Van dit RPG is pas één aflevering verschenen, *The Stygian Abyss*. Technisch gezien was dat echter een hoogstandje van de eerste orde.
U bent een onschuldig gevangen genomen held, die wordt opgesloten in een onderaards gewelvenstelsel. Uw enige hoop om te ontsnappen is het redden van een ontvoerde prinses.
Ook hier ziet u de wereld als door de ogen van de held. Het grote verschil is echter dat deze wereld niet in schokken in het gezichtsveld beweegt maar gelijkmatig en vloeiend. Zo kunt u bijvoorbeeld uw hoofd een klein stukje omhoog en naar beneden bewegen en u ziet dan ook inderdaad de voorwerpen die vlak voor u op de grond liggen of die aan het plafond hangen. Deze manier van spelen vraagt enige gewenning met besturen, maar wanneer dat eenmaal gelukt is, dan is de realiteitswaarde stukken groter dan bij de andere spellen.

## Bard's Tale 1 t/m 3

De tegenhanger van de *Wizardry* serie. Ook hier ziet u de wereld alsof u de eerste persoon bent van de groep karakters. De drie afleveringen hebben alle drie een eigen verhaallijn, maar de karakters zijn onderling uitwisselbaar. Gevechten spelen zich af in rondes en de raadsels variëren van makkelijk tot redelijk moeilijk.

Grappig is dat de eerste afleveringen van *Ultima* en de *Bard's Tale* gezamenlijke elementen hebben. Zo kunt u bijvoorbeeld de karakters van het ene spel in het andere gebruiken. Maar ook speelt het eerste deel van de Bard's Tale zich af in Skara Brae, een dorpje dat in het Brittania van *Ultima* ligt en dat een prominente rol speelt in de eerste aflevering van *Ultima*.

## Dungeon Master

Het verhaal van *DM* is absoluut niets bijzonders, u moet een kerker doorlopen, wat mensen redden en wat monsters verslaan. Maar toch is *DM* een van de allerberoemdste en allerbeste RPG's op de computer. U ziet de wereld weer in eerste persoonsperspectief, maar in *DM* ziet het er allemaal even wat beter uit. Op het moment dat het uitkwam, was het een van de mooiste spellen die er te krijgen waren voor de Amiga en de Atari ST. En het was in feite ook het eerste fatsoenlijke RPG voor die computers.
Het hele spel wordt met de muis bestuurd en, ondanks het feit dat u geen geweldige reactiesnelheid hoeft te hebben, zijn de gevechten hard, snel en furieus. Ook bij *DM* spelen de gevechten zich namelijk in 'real-time' (echte tijd) af. Dus als u tot uw neus blijft staan eten, dan komt er ongetwijfeld een Ork voorbij die u best van dat lichaamsdeel wil verlossen, ook als u daar geen prijs op stelt. Naast het feit dat het er allemaal veel mooier uitzag, was er ook nog de muzikale omlijsting die het geheel een stuk aantrekkelijker maakte. Bij de PC versie is het een minpuntje dat deze bijna vijf jaar op zich liet wachten, waardoor het concept en de uitvoering behoorlijk gedateerd aandoen.

## Might & Magic 1 t/m 4

Ook *M&M* heeft niet echt een consistente verhaallijn. U ziet de wereld weer in eerste persoonsperspectief en vecht in rondes. Het bijzondere van deze serie is het grote aantal kleine opdrachten die uitgevoerd kunnen worden. Ook zeer opvallend is de humor van de ontwerpers bij het bedenken en tekenen van de monsters.

## Dragonlance

Tot slot de RPG's van SSI. De meeste van deze spelen zich af op de wereld *Krynn*, beroemd geworden door de boeken van Weiss en Hickman. Het bijzondere van deze spellen is het strategie element. Wanneer u rondloopt ziet u de wereld door de ogen van het eerste karakter, maar gaat u een gevecht aan, dan ziet u de wereld van boven. Wel speelt het gevecht zich in rondes af. Dus u geeft eerst al uw karakters opdrachten en pas daarna wordt er ook daadwerkelijk gevochten. Ook de *Eye of the Beholder* spellen komen uit de SSI stal. Alhoewel ze qua uiterlijk duidelijk de mooiste spellen van SSI zijn, zijn ze bij lange na niet zo origineel als de anderen.

Mithrandir

# VALHALLA

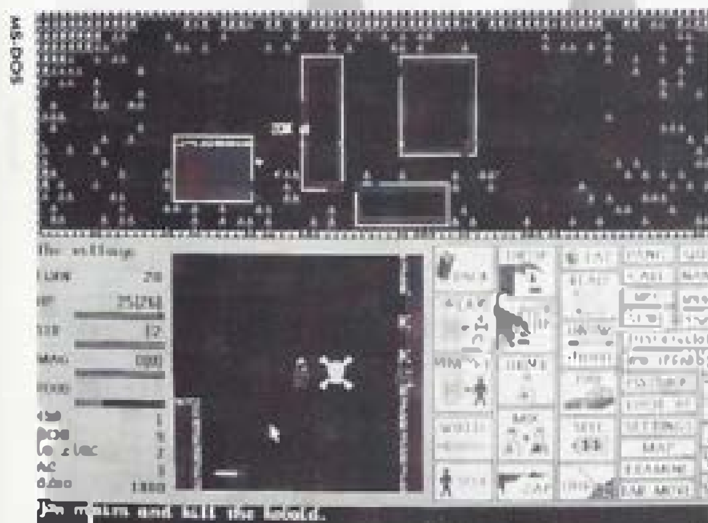
**PRODUKT INFO**

Fabrikant: Norsehelm
MS-DOS ƒ 129,50/BEf. 2499
Video: EGA/VGA
Audio: PC-speaker
Systeem-eisen: 640K, harddisk

**HET MAG EEN BEKEND VERSCHIJNSEL HETEN, DAT SOMMIGE AANKONDIGINGEN DE WAARHEID ENIGSZINS GEWELD AANDOEN. MAAR EENS IN DE ZOVEEL TIJD IS ER EEN BIJ DIE WEL HEEL ERG VER BEZIJDEN DE WAARHEID ZIT. VOLGENS DE UITGEVER IS HET SPEL *VALHALLA* HET ALLERNIEUWSTE OP HET GEBIED VAN ROLE-PLAYING SPELLEN. HET ZOU DE GRENZEN VAN HET GENRE VERLEGGEN EN NIEUWE STANDAARDS DEFINIEREN. DUS WIE SCHETST DE VERBAZING ALS HET SPEL GEINSTALLEERD EN OPGESTART IS EN HET BLIJKT EEN VAN DE ALLEROUDSTE ROLLENSPELLEN IN EEN MODERN JASJE. HET GAAT HIER OM EEN SPEL DAT AL IN DE ZEVENTIGER JAREN OP MAINFRAME-COMPUTERS ONTWIKKELD WERD. ONGEVEER GELIJKERTIJD MET *ZORK* WERD DIT SPEL BEKEND ONDER DE NAAM *HACK - THE AMULET OF YENDOR* ZIE OOK DE KERKER IN HOOG SPEL 3 EN HET RPG OVERZICHT IN DE KERKER VAN DIT NUMMER.**

## DOELSTELLING

In het oorspronkelijke spel moest men een dertigtal niveaus afschuimen op zoek naar het eerder genoemde amulet. In *Valhalla* bent u een held die moet proberen om ragnarok, de ondergang van de wereld, tegen te gaan. Het spel speelt zich immers af immers in het rijk der Noorse goden. Hier moet u, een sterfelijke held, een aantal opdrachten uitvoeren. Zo moet u bijvoorbeeld de slang Jormundgar doden en de god Baldr weer tot leven wekken. Deze opdrachten weet u al als het spel begint. Het is uw taak om uit te vinden hoe u deze opdrachten het beste kunt uitvoeren.




## WAT U ZIET

Het scherm is in vieren verdeeld. De bovenste helft van het scherm toont de wereld in bovenaanzicht. U ziet hier de diverse monsters aangegeven door letters. Ook wordt hier schematisch aangegeven welke voorwerpen zich in dit deel van de wereld bevinden.

Onder dit grote scherm is een stuk van de wereld uitvergroot. U ziet hier uw karakter en de eventuele monsters en voorwerpen die zich in de buurt bevinden. Wederom in bovenaanzicht, maar nu zijn de voorwerpen en monsters geen letters meer, maar afbeeldingen.

U bestuurt uw karakter met de muis of met het toetsenbord. De pijltjestoetsen doen wat u van ze verwacht en met de muis kunt u de richting aangeven die uw karakter moet oplopen. De wereld is verdeeld in een groot aantal niveaus. Deze zijn op hun beurt weer verdeeld in stukken. Deze stukken zijn in hun geheel in het grote scherm te zien.

Het spel speelt zich af in beurten, dus als u niets doet, houden de monsters ook rust. Pas wanneer u een actie onderneemt, gebeurt er weer wat. Dit geeft de mogelijkheid om na te denken voordat u iets doet.

Vechten is trouwens erg eenvoudig, u ramt gewoon uw tegenstander. Het wapen dat u in de hand heeft bepaalt dan welke schade u toebrengt.

## DRANK

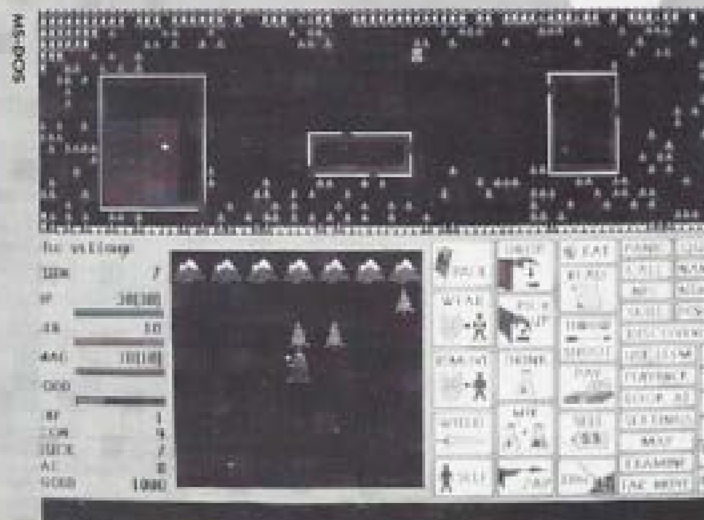
Om enige kans van overleven te hebben in *Valhalla* is het zaak dat u uw karakter op een aantal gebieden dingen bijleert. De meest elementaire zaken zijn kracht, gezondheid, snelheid en geluk. Deze kunt u op een aantal manieren verbeteren. U vindt bijvoorbeeld drankjes, het enige probleem is dat u niet weet welk drankje waarvoor is. Ze hebben allemaal een eigen kleur, maar de eerste keer dat u een drankje tegenkomt moet u het gewoon proberen om er achter te komen wat het doet. Dit geldt overigens voor alle voorwerpen. U vindt namelijk rollen met een toverspreuk, ringen die u bijzondere gaven kunnen geven maar die ook dodelijk kunnen zijn en toverstaven die allemaal een andere werking hebben. Een zeer belangrijk deel van het spel is dan ook uitvinden welke zaken wat doen.

Een goed voorbeeld is voedsel. Om te blijven leven moet u eten in *Valhalla*. Maar er is niet slechts één soort voedsel, er zijn er wel honderd. Zo kunt u alle monsters - nadat u ze natuurlijk gedood heeft - ook opeten. Bij sommige monsters heeft dat zelfs zeer gunstige gevolgen. Knabbelt u bijvoorbeeld aan een 'gIard', een soort giftige bij, dan wordt u weliswaar een beetje zwakker, maar voortaan bent u immuun voor gif.

Er zijn een paar honderd verschillende monsters en minstens evenzovele voorwerpen.

Voordat u heeft uitgevonden wat welke zaken voor gevolgen hebben, bent u dan ook wel even bezig.

Om u nog wat extra af te remmen, heeft *Valhalla* een geheel eigen opslagmethode. U kunt het spel weliswaar opslaan als u er mee ophoudt, maar u kunt niet tijdens het spel even opslaan en weer doorspelen. Pas als u vierduizend acties (ongeveer anderhalf à twee uur spelen) heeft ondernomen, vraagt het spel of u een permanente backup wilt maken. Ook slimmigheidjes helpen niet. Het spel waarschuwt al bij het opslaan dat u geen files moet verplaatsen of kopiëren. En inderdaad als u dat doet weigert het spel om uw spelsituatie terug te halen.




Het is een heel vreemd gevoel om een spel, dat je al zo'n vijfjaar niet meer hebt gespeeld, opeens weer in een nieuw jasje te zien. In eerste instantie denk je dat het toeval is, maar er zijn overeenkomsten die echt niet toevallig kunnen zijn. Zo is er het monster 'wraith'. In de oorspronkelijke versie van het spel kreeg je extra ervaringspunten als je dit monster opat nadat je het gedood had. Ook in *Valhalla* is de 'wraith' van de partij en, ja hoor, als je het lijk opeet krijg je extra ervaringspunten.

*Hack* is een van de spellen waar ik het meeste tijd achter heb doorgebracht, dus ik vond *Valhalla* ook weer leuk. Want er zijn wel degelijk een hoop zaken aan toegevoegd. Je kunt nu bijvoorbeeld leren om eigen drankjes te maken en eigen toverspreuken te schrijven. Maar als ik heel eerlijk ben, dan kan ik u alleen maar aanraden om het oorspronkelijke spel van een bulletinboard te downloaden en dat te spelen.

Alleen wanneer u - zoals ik - een echte Hack verslaafde bent en u heeft dat spel al meerdere malen uitgespeeld, dan is *Valhalla* een spel voor u.

*Jan Willem van Riet*

# SIERRA ON-LINE,

**SPRINGLEVEND ZIJN ZE! EN WAT SIERRA ON-LINE BETREFT HOEVEN WE VOORLOPIG NIET ACHTER ONZE BEELDSCHERMEN TE VERSTOFFEN. ALHOEWEL DAT EERDER VOOR MS-DOS EN MACINTOSH DAN VOOR BEZITTERS VAN ANDERE COMPUTERS ZAL GELDEN. SIERRA HEEFT NAMELIJK AL GERUIME TIJD GELEDEN HET ONTWIKKELEN VAN ATARI ST**



MS-DOS

**SOFTWARE GESTOPT EN EIND NOVEMBER WERD BEKEND GEMAAKT DAT OOK MET AMIGA VERSIES GESTOPT WERD. EN DAT LIET MEN OVERDUIDELIJK MERKEN DOOR DE RESTERENDE VOORRADEN AMIGA SPELLEN (MEER DAN 400.000 STUKS) VOOR HEEL WEINIG GELD IN AMERIKA TE DUMPEN!**



MS-DOS

Maar wie een PC of Macintosh bezit kan naar aardige titels uitkijken. Bij deze een overzicht in vogelvlucht van de titels die de komende drie maanden onze computers zullen teisteren.

## TAKE A BREAK! PINBALL

In de serie laaggeprijsde (onder de ƒ 100,00/ BEF. 1950) Windows spellen zal als eerste deze flipperkast simulatie verschijnen. *Pinball* bevat vijf zeer snelle flipperkasten, elk gebaseerd op een bekend Sierra of Dynamix spel.

Fantastische 16 kleuren VGA animaties, gedigitaliseerde spraak, perfect geluid en interactieve verrassingen maken deze kasten tot een ware uitdaging. Iedere kast kent zijn eigen regels en strategieën en twee kasten hebben zelfs meerdere speelvelden. Natuurlijk kunt u even pauzeren en de spelsituatie saven.

De volgende flipperkasten krijgt u thuis bezorgd:

**LARRY'S BIG SCORE**
Gebaseerd op de Larry verhalen van Al Lowe moet u hier punten scoren bij *Passionate Patty*.

**QUEST FOR DAVENTRY**
Waarin *King's Quest* de zilveren kogel toegespeeld krijgt. Kunt u Daventry uit de klauwen van de tovenaar Mordock houden?

**PLANET PINBALL**
Begint waar *Space Quest* het vaag hield, kunt u in drie niveaus samen met Roger Wilco de Time Rippers uit het universum trappen?

**FLIPPED OUT WILLY**
Nog niet eerder vertoonde Willy Beamish zulke kuren.

**DRAXON**
U warpt door het intergalactische speelveld van *Nova 9*.

**TILT!!** (is natuurlijk ook mogelijk).



MS-DOS

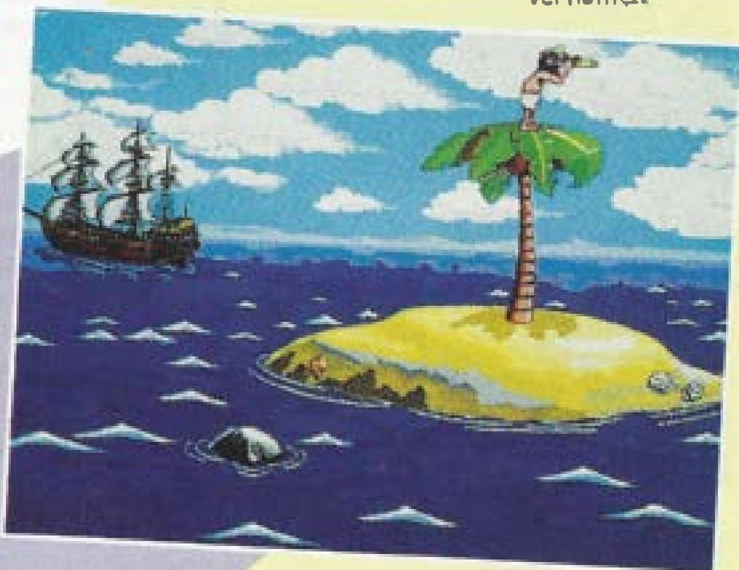
## SCREEN ANTICS: JOHNNY CASTAWAY

Hij probeert thuis te komen en onderwijl uw beeldscherm voor ellende te besparen. Screen Antics is de eerste 'screen saver' (beeldscherm-beschermer) voor Windows welke een verhaal vertelt!

Leun achterover en u ziet het verhaal van een gevaarvolle tocht. Johnny Castaway zit op een verlaten eiland en probeert gered te worden. Volg zijn avonturen tijdens het daaropvolgende jaar, met speciale verhaallijnen voor belangrijke dagen zoals Valentijnsdag en Kerstmis.

## SPACE QUEST 5

Over de nieuwe uitspattingen van Roger Wilco heeft u in een vorige Hoog Spel al het nodige vernomen.



MS-DOS

Deze heer is Roger gezagvoerder van een ruimteschip en stelt hij zich ten doel het universum milieu-vriendelijk te houden. Dat hij daarbij en passant - en gepaard met fraaie digitale stereo geluiden en VGA 256 graphics - enige charmante dames het hof maakt doet aan de ernst van de zaak niets af.

MS-DOS



# LEVEN DIE NOG?



## ISLAND OF DR. BRAIN

In het tweede deel van dit educatieve adventure stuurt de Doctor u het eiland al, op zoek naar een grote batterij. Hij vergat u echter te vertellen dat het eiland met talloze vallen beveiligd is en dat het u de nodige hersenbrekens zal kosten het eiland intact te verlaten. Dit educatieve spel is bedoeld voor Engelstalige kinderen en naar wij begrijpen is de kans zelfs groot dat Island in Nederland en België niet officieel uitgebracht zal werden. En terecht, dit is zeker geen adventure zoals de andere Sierra spelen.



## THE BETRAYAL AT KRONDOR

Ook over het eerste RPG van Dynamix hebben we het al gehad. Gebaseerd op de beroemde Riftwar verhalen van Raymond E. Feist verkent u in verschillende gedaantes de wereld van Midkemia.

## ACES OVER EUROPE

In de opvolger van Aces of the Pacific neemt u deel aan luchtslagen tijdens de Tweede Wereldoorlog in Europa. Nu kunt u treinen, boten, legervoertuigen, tanks en zowat alles



wat het Duitse offensief kan verzwakken onder vuur nemen. Maar houdt de blauwe hemel is de gaten, de dood loert overal in de gedaante van de Luftwaffe.

U kunt aan beide zijden toestellen besturen zoals de P-51 Mustang, Focke-Wulf 190 en Messerschmitt 190. Historisch realistische vluchtmanoeuvres laten u de strategieën van de US Air Force en de Duitse Luftwaffe van nabij meemaken.

Uiteraard kunt u via modems met andere helden het luchtruim kiezen.

## ACES IN THE PACIFIC DATADISKS

Een tweetal datadisks voor deze sublieme vluchtsimulator staan gepland. In *RAF in the Pacific* neemt u als piloot van de British Royal Air Force deel aan de strijd tegen de Japanners. De Engelse toestellen vormen een ware uitdaging voor de Japanse piloten!



In *WWII: 1946* wordt de vraag gesteld: wat zou er gebeurd zijn wanneer president Truman de atoombom niet had gebruikt? En de oorlog tot 1950 doorgegaan was? Een onvermoede geschiedenis ontvouwt zich in dit scenario wanneer nieuwe generaties gevechtsvliegtuigen geïntroduceerd worden. En naarmate de technologie toeneemt wordt de strijd nog meer verbeten.

## INCREDIBLE MACHINE

Uitvinders gezocht! Nu kunt u eindelijk uw eigen machine ontwerpen en samenstellen; en dat op uw computer thuis! De *Incredible Machine* is een hi-tech puzzelspel. U kunt uit meer dan vijftig werkende onderdelen kiezen om waanzinnige, unieke, extraverte of zelfs functionerende machines te bouwen. De combinaties zijn talloos en met meer dan honderd levels, wie weet, misschien vindt u wel het wiel uit!




## FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL

Dynamix heeft hun unieke simulatie technologie eens laten schijnen op een geheel nieuw terrein: sport! En als echt Amerikaans bedrijf wordt de eerste simulatie een Football spel. Voor wie meer wil weten over het fenomeen Amerikaans Football verwijzen we naar de recensie van Konami's *NFL Football* in Hoog Spel 12.

Ook in het Dynamix spel komen alle aspecten van deze in Europese ogen zwaar overdreven sport aan bod. U kunt zelf in het veld spelen, als coach optreden of als manager van de club alle touwtjes in handen nemen. En dankzij de editor kunt u meer dan 200 standaard strategieën ontwerpen, opslaan en toepassen.

## NOGMEER?

Verbazingwekkend is dat Sierra besloten heeft de educatieve spellen welke men onlangs verworven heeft door aankoop van een Amerikaans softwarehuis, ook in Europa uit te brengen. Wanneer we de lijst van de te verwachten titels bekijken bestaat meer dan de helft uit dit soort, hier volledig onbruikbare - en bovendien veel te dure - soort spellen. Wat moeten we hier nu met titels als *Twisty History* waarin de Amerikaanse geschiedenis uit de doeken gedaan wordt? Of wat te denken van *Quarky & Quaysoo's Turbo Science* waarin in twintig eenvoudige velden natuurkundige principes uitgelegd worden?

Ook *ECO QUEST II: The lost secret of the rainforest* staat sterk educatief door, wat ook geldt voor de nieuwe versie van *Mother Goose*.

Op zich is er niets tegen educatieve software, maar dan wel vertaald naar het Nederlands en tegen een realistische prijs; en niet van die opgeschroefde prijzen boven de ƒ 100,00/ BEF. 1950! Maar dat zal wel weer niet kunnen, dus helaas; vergeten!

Het bovenstaande is gebaseerd op persberichten van Sierra, het blijft uiteraard afwachten totdat we de spellen echt kunnen bekijken en testen. Dus blijf Hoog Spel lezen, wie weet, misschien steekt u er nog wat van op!

# De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden.
Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Van Yippum, daar zijn we dan weer. Na een lange en droge periode in de Schotse Hooglanden, is nu eindelijk weer de regenperiode aangebroken. Een beter excuus om thuis te zitten bij het open haardvuur, whisky drinkend uit de schedel van mijn favoriete schaap kan ik niet bedenken. Ahhhh, het leven wordt niet veel mooier dan dat. Over mooi gesproken, deze maand mochten we getuige zijn van een aantal grafisch spectaculaire ontwikkelingen, waarvan zeker *Alone in the Dark* niet onvernoemd mag blijven. Het was het eerste spel waarvan ik weet, dat er mensen het niet meer durfden spelen omdat ze het eng vonden. Naast het feit dat het eng is, is het overigens ook grafisch heel indrukwekkend en de raadsels zijn ook niet de makkelijkste. Dus hoor ik graag van mensen die het spel opgelost hebben. Over oplossen gesproken, wat mij verbaast is dat ik nog geen volledige oplossing van *King's Quest VI* heb gekregen. Bij *King's Quest V* duurde het nog geen twee weken voordat de eerste oplossingen binnen stroomden. Maar om dan ook maar met de deur in huis te vallen, hier wat handwijzingen bij het spel dat de tandarts afraadt vanwege het hoge suikergehalte...

## KING'S QUEST VI: HEIR TODAY GONE TOMORROW

Het enige dat muurbloempjes opwindt is een jongeman die geluid maakt met zijn stokje. Over opvinden gesproken, vogels zijn ook makkelijk, maar heeft u er eenmaal een gezien, dan volgen er gauw meer. Een gecharmeerde vogel is overigens absoluut niet te vertrouwen, u geeft ze een ring en ze nemen hem nog ook... Voor de echte liefhebber nog een receptje: men neme een krop ijsbergsla en kookt die langzaam in smerig water...

Eenmaal geconfronteerd met een boogschutter, is een schild de oplossing, men weet tenslotte nooit. Maar ook een rode lap kan een leuke uitwerking hebben op een stier, zoiets als een baksteen op een tandwiel.
Eenmaal de rots van de raadsels beklommen, is het verstandig om af en toe te vervallen in de rol van voyeur die u zo eigen is, met de magische spiegel en telescoop. Met een beetje geluk heeft u inmiddels het apparaat gevonden om die verderfelijke hobby mee uit te oefenen. Maar eenmaal gezien wat u niet mocht zien, hoop ik toch dat u een gevoel van schaamte overvalt, alleen weg te werken door het gedicht in de handleiding te volgen bij het over de vloer kruipen. Tenslotte wil ik u de tip van de maand niet onthouden. Het is beter om niet van eiland naar eiland te zwemmen, want dan gaat u namelijk dood...

## REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER

Een simulatie van MicroProse is meestal groot en moeilijk en daarop is hun eerste adventure *Rex Nebular* geen uitzondering. Om het verhaal een klein beetje te spijzen is gebruik gemaakt van de prozaïsche gaven van vriend Meretzky, de verantwoordelijke voor onder andere *Leather Goddesses of Phobos* en de befaamde *Spellcasting* serie. Het thema is bekend, de vrouwen hebben de mannen uitgeroeid en alleen ons Rexje kan het tij nog keren. Bekend? Ja, dat was mij ook al opgevallen, het lijkt op alle voorgaande spellen van Steve Meretzky, maar à la die waren ook leuk, dus...

Gender Bender, betekent overigens geslachtsbuiger. En mocht dat nog niet duidelijk zijn, het is een apparaat dat van jongens meisjes maakt en andersom. Maar genoeg gekeuterd even een paar serieuze hintjes: Onder water gaat er niets boven gewilde vis, zelfs paarse monsters snoepen ervan. Een beetje man verdient een Twinki met zijn favoriete sport en gebruikt die meteen om het volgende ongelukkige, vrouwelijke, slachtoffer in zijn val te laten stuiteren. Zit een aapje u een beetje dwars? Niks van dat weekhartige, maak hem dood, het liefst zo laf mogelijk met vergif of zo. Om te ontsnappen uit een cel gaat er niets boven de hulp van een vreemde. Vooral niet als die vreemde drie meter groot is en met zijn blote handen mensen in tweeën kan scheuren (of zelfs in nog veel meer stukjes als hij echt boos is.)
Om hem een handje te helpen gaat er niets boven het indrukken van de juiste knoppen op het juiste moment. Om uit te vinden wat voor medicijn u nodig heeft kunt u het beste gebruik maken van een schriftelijke cursus, maar aangezien die niet voorhanden is moet u het met een cursus op tape doen. Eenmaal weer terug in de mannelijke staat moet u allerlei vreselijke monsters overwinnen, zoals een hond van drie meter of zo, of dertig centimeter of, nou ja in ieder geval een monster... Om het arme beestje te slim af te zijn, is eigenlijk erg makkelijk. De eerste keer trapt hij in het trucje met het bot, dus de tweede keer zal hij daar ook wel weer voor vallen. Maar dan kunt u eindelijk dat enorme menselijke vernuft laten werken en het hondje naar de kelder sturen. Als laatste tip even een vochtige. Denkt u dat het een goed idee is om een gat te maken onder de zeespiegel en weet u misschien een plekje dat zeker onder de zeespiegel ligt? (Al weet u dat alleen maar omdat u daar onder water kunt kijken...)

Voor deze tips gaat overigens mijn hartelijke dank uit naar Michiel Kromhout, die met het oplossen van dit spel heeft laten zien dat hij tot de meest vrouwonvriendelijke mannen van Nederland behoort. Gefeliciteerd Michiel.

## THE COLONEL'S BEQUEST

Ik kreeg een lange brief van Davy Keppens uit Dendermonde in België. Zijn brief kwam er op neer dat hij zo tegen het einde van het spel de kolonel ziet vechten met Rudy. Hij weet nou niet wie hij moot doodschieten en hij heeft nog lang niet alle punten.

Beste Davy, *The Colonel's Bequest* was een van de eerste pogingen van Sierra om een spel te maken dat je kon uitspelen zonder dat je alle raadsels had opgelost. Sterker nog de idee was dat je, zelfs als je alleen maar rondliep en niets deed, het spel kon uitspelen. De acties hadden dan echter wel invloed op het einde van het spel. Aangezien de kolonel degene is die iedereen probeert te vermoorden omdat ze denken dat hij heel rijk is, is het waarschijnlijk wel verstandig om hem te redden. (Doe je dat dan krijg je in ieder geval zijn dank.) Het feit dat je nog niet alle punten hebt, heeft er dus mee te maken dat je gedurende het spel bepaalde dingen niet hebt gedaan. Een paar voorbeelden zijn het draaien van platen, het onderzoeken van harnassen en douches en het beklimmen van de klokketoren.

## DARKSEED

Nog zo'n adventure dat een stille dood is gestorven. Hier in Schotland hadden we er hoge verwachtingen van, met al die natrigheid en troosteloze plaatjes, maar helaas zaten er een paar schoonheidsfoutjes in. Toch vind ik niet dat dit spel zo'n roemloze ondergang verdient en hier zijn dan ook enkele aanwijzingen. Op zolder kunt u de tijd vinden en van zakkenrollen is ook nog nooit iemand armer geworden. (Ik toevallig wel, laatst nog in de tram! Red.) Het rollen van de zakken van een dode is overigens een veel eenvoudiger bezigheid dan u zou denken.

Het is onbeleefd om de telefoon niet op te nemen als die overgaat en het is ook onbeleefd om de deur niet open te doen als er wordt aangebeld. Staat er echter politie voor de deur, dan is het niet onverstandig om een ander route te kiezen. Als u de horoscoop had gelezen op het moment dat u het huis binnenging, dan had u geweten dat een kaart met een geheime deur uw leven zou veranderen en dat u gelijk zou vinden onder een losse steen in de kelder. Auto's rijden overigens bijna net zo goed op whisky als ik en als de buurman.

Om de vraag van Frans Eddy uit het belgische Berchem te beantwoorden. Hij schreef:

**'Beste Ghlen,**

**In Darkseed zit ik vast bij een graf. De sleutel tot de klok in de living room heb ik reeds gevonden. Maar bij het graf van de persoon wiens naam in de klok vermeld staat kom ik geen stap verder. Ook in de winkel kan ik niet uitdokteren welke produkten ik nodig heb.**

**Indien u enkele hints kan geven zal ik u erg dankbaar zijn.**

**Een trouwe lezer van Hoog Spel**

**Frans Eddy.'**

Een beetje een vreemde vraag die van wat moet ik in de winkel kopen. Ze verkopen notabene whisky, dus wat zou je daar nou moeten kopen?! Het graf zal ook het probleem niet zijn, maar de schep die je eventueel zou kunnen gebruiken veel meer. Deze zou wel eens te vinden kunnen zijn op een donkere plek die aan de achterkant van een auto zit. Een tip uit de commercie: Loop eens wat vaker in de spiegel van de hakker. Een verloren scherf doet hier wonderen. En nu we toch commercieel bezig zijn, kijk nou ook eens wat vaker in de spiegel van die meneer met die zuurstok, hmmm, hij zou wel eens wat meer te melden kunnen hebben dan alleen maar een weerpraatje.

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Wie denkt dat literatuur een uitgestorven fenomeen is in Nederland heeft het duidelijk bij het verkeerde eind. Het volgende epistel van de hand van twee heren uit de omgeving van 's Hertogenbosch is een levendig bewijs van het tegendeel. Eruditie straalt uit hun gespierde woorden en een diepere betekenis van de zin van het leven kan hen ook al niet ontgaan zijn. Maar voor ik mij verlies in allerlei lyrische bespiegelingen laat ik het mij toegezonden document voor zichzelf spreken.

**'Sebastian Villhaber**
**Rinthami/Rosmalen**

**in samenwerking met**

**Konstans Blummel**
**'s-Hertogenbosch**

**19 oktober 1992**

**Geachte heer Livid,**

**Aangezien onze kennis niet toereikend is tot oplossing van het vraagstuk: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, doen wij hierbij een beroep op uw rubriek "De Queeste".**
**De situatie is als volgt: zijnde teruggekeerd naar de universiteit, gelegen tegenover Indiana Jones' kantoor annex studiekamer, is het ons niet mogelijk, ondanks het feit, dat wij verscheidene objecten hebben vergaard, het boek van de filosoof/schrijver Plato in het bezit te krijgen.**
**Gaarne zouden wij hierover enige concrete en tot oplossingen leidende aanwijzingen verkrijgen.**

**Hoogachtend,**

**S. Villhaber**
**K. Blummel'**

Geachte Heren, helaas tenderen mijn antwoorden niet altijd naar even concrete zinsneden die zouden kunnen voeren tot naar oplossing leidende aanwijzingen. Maar in dit geval wil ik we een uitzondering maken. Zoals u ongetwijfeld weet was het een goede gewoonte van Indianen om hun gereedschappen multifunctioneel te maken. Het zal u dan ook niet verbazen dat pijlpunten, met slechts een geringe aanpassing, om te vormen zijn naar tot oplossing leidende gereedschappen. (Het was u waarschijnlijk al duidelijk dat het waarschijnlijk is, dat boeken, zeker speciale, zich ophouden op plaatsen die speciaal voor dat doel zijn ingericht danwel zijn ontworpen, ergo boekenkasten, bibliotheken. En de enige goede boekenkast is een omgevallen boekenkast, dus dat moet u dan al heel wat concrete stappen dichter naar een tot oplossing leidende aanwijzing voeren.)

In gewoon Nederlands wil ik eigenlijk zeggen dat je de doek uit de kolenkelder moet vastmaken aan de pijlpunt die bij de totempaal ligt en daarmee moet je dan de omgevallen boekenkast openschroeven.

## SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Ondanks het feit dat deel drie van deze serie al uit is en dat ik beloftes heb gedaan en heilige eden heb gezworen om nooit meer iets over dit spel te schrijven, hier dan toch nog een brief met een vraag die nog niet behandeld is.

**'Beste Ghlen,**

**Ik zit hopeloos vast in *Spellcasting 101*. Ik ben bij het Lok Pik monster en ik krijg dat ding maar niet weg. Ik heb van alles geprobeerd, elke spell van Bip tot en met Maje Fo. Ik heb hem met het lead plated sword geraakt, maar zin heeft het niet. Ik heb geprobeerd de gown over hem heen te gooien, zodat ie me niet kan zien, maar de jurk is te groot.**

**Help me alsjeblieft om verder te komen, anders .....**

**Hans te Molder**
**Eibergen.'**

Beste Hans, leg eens wat vaker een knoop in de nek van een monster.

## SECRET OF MONKEY ISLAND II

**'Beste Ghlen,**

**Ik heb een probleem in het adventure *The Secret of Monkey Island II*. Ik heb de vier stukken van de kaart gevonden. Ik ben in het laatste deel van de adventure. Ik heb de voodoo pop gevonden, en een stukje baard en een schedel en een onderbroek. Wat moet ik nog hebben om de voodoo pop af te maken en waar kan je het vinden. Ik hoop dat je hier een antwoord op hebt. Ik heb al een brief gestuurd maar geen antwoord gekregen.**

**P.S. Jullie hebben een goed blad!**

**Roald Molenaar**
**Den Haag'**

Beste Roald, sorry dat ik je eerste brief niet heb beantwoord, maar soms krijg ik er zoveel dat er geen ruimte en tijd is om ze allemaal te beantwoorden. Maar deze wil ik wel behandelen. Waarschijnlijk ben je een netjes opgevoede jongen, die weet dat als iemand niest, je hem prosit moet wensen. Heeft die persoon dan zelf geen zakdoek bij zich dan geef je hem toch zeker de jouwe.

## LES MANLEY II LOST IN L.A.

**Aan Ghlen,**

**Ik zit hopeloos vast in *LMII Lost in L.A.***

**Ik ben reeds in het wax museum geraakt en boven in de klokketoren houdt Abe Goldstein, die zijn ware identiteit reeds heeft prijsgegeven, Helmut Bean vast die mij zojuist van de ondergang gered heeft. Ik heb reeds mijn creditcard aan Abe gegeven hij houdt met zijn andere hand Helmut stevig vast.**
**In deze lokatie kan ik enkel de klok en het touw aanklikken, maar dan loopt het spel ten einde omdat Les het helse geluid niet kan verdragen. In mijn inventory bevindt zich een L.A. kaart, een bijl en een portfolio. Ben ik ergens in het begin van het spel een oorbeschermer vergeten?**

**Wat mis ik om de duivelse plannen van Abe te stoppen en een van de laatste scènes van het spel uit te spelen?**

**Frédéric Vanden Poel**
**Gent**

Beste Frédéric, bedankt voor je mooie tekening. De oplossing is helaas zo simpel dat je zou willen dat je hem zelf bedacht had. Les loopt rond in een museum vol met lichamen. Lichamen die niets terugdoen als hij er eens stevig in knijpt of aan voelt. Je denkt toch niet dat een man met de mooie

standaarden van Les zo'n kans voorbij laat gaan. Dus leef je eens lekker uit op de diverse weerloze poppen. Je zult zien dat je oren als vanzelf gesloten worden.

## LOOP-DOOR

Zo, dan is het nu weer tijd voor dat sprankelende nieuwe onderdeel van de Queeste, het enige stuk dat geen sluiers nodig heeft om zich te bedekken, maar dat al onmiddellijk haar hele hebben en houwen ten toon spreidt. De LOOP-DOOR.

Deze keer heb ik gekozen voor één van mijn meest favoriete adventures alle tijden. Een verhaal waar ook Steve Meretzky de inmiddels enigszins vieze vingers in heeft gehad. Een verhaal naar de beroemde trilogie in, ook al weer, vijf delen: The *Hitchhikers Guide to the Galaxy*. U speelt in het spel Arthur Dent, prototype voor elke persoon die altijd op het verkeerde moment op de verkeerde plaats is. Uw beste vriend is Ford Prefect en dat is stiekem een buitenaards wezen. Na vernietiging van de Aarde is het uw taak om Magrathea te vinden, de planeet waar andere planeten gebouwd worden.
De plaats waar u er achter zult komen dat de Aarde eigenlijk een reusachtige test was van de witte muizen. Dezelfde muizen die op zoek waren naar de vraag die hoorde bij het ultieme antwoord: 42!

## THE HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

Doe het licht aan, sta op en pak de ochtendjas. Trek de jas aan en open de jaszak en neem de aspirine. Neem de aspirine in en pak alles dat in de kamer ligt. Zuid. Neem alles. Zuid. Ga voor de bulldozer liggen en wacht totdat Ford weggaat. Neem niet de handdoek van hem aan! Volg Ford tweemaal, koop een sandwich en drink drie bier. Oost, en geef de sandwich aan de hond. Noord. Wacht totdat de Duim komt. Pak deze en druk op de groene knop. Wacht totdat u begint te ruiken en eet de pinda's op. Nu bent u in het ruimteschip. Trek de ochtendjas uit en hang die op de haak. Pak de handdoek en leg die over de afvoer. Zet de rugzak voor het paneel en leg de post op de rugzak. Nu drukt u op de knop en u pakt alles weer op. Trek de ochtendjas weer aan en zet de schakelaar om. Wacht en geniet van de poëzie van de kapitein. Type het WOORD' in, neem de plotter en wacht tot het donker wordt. Luister naar het zuiden, pak de brochure en lees die. Wacht tot iedereen in de sauna zit en laat alles vallen. Zuid, zuid, ja, ja, nee, links, links, pak alles, noord, noord en omhoog.




Laat alles weer vallen, naar beneden, west, raak het vlak aan. Neem het substituut, oost, naar boven, haal alles uit het ding van uw tante, laat alles vallen, neem de handdoek en doe de kleine plug in het kleine stopcontact. Doe het lange, beweeglijke stuk in de substituut en start de drive.

Nu volgen er vier deel-avonturen. Om in het goede deelavontuur terecht te komen, kunt u wachten als u in het donker ligt. Het zintuig dat het dan als eerste weer doet bepaalt in welk deelavontuur u terechtkomt.

TRAAL : BUGBLATTER BEAST

Ruik en bekijk de schaduw. Zeg mijn naam, oost, pak de steen en doe de handdoek over het hoofd van het beest. Hak de naam in het gedenkteken en pak de handdoek weer terug. West, zuidwest, pak de interface, noordoost en oost.

AARDE : FORD PREFECT

Bekijk het licht en open de rugzak. Neem rugzakstol en neem de handdoek. Pak de Duim, noord, geef handdoek aan Arthur. Idioot, ga naar Prosser, zeg tegen Prosser dat hij in de modder moet gaan liggen. Zuid, west, koop de pinda's, koop bier, drink tweemaal bier, oost, noord, geef stof aan Arthur en wacht tot het donker wordt.

OORLOGSKAMER : ARTUR DENT

Pak de priem, luister, wacht op doolhof. Dwaal wat rond door het doolhof totdat u het Zwarte Deeltje vindt. Lees de inscriptie en pak het deeltje.

FEESTJE : TRILLIAN

Proof vloeistof, bekijk Arthur, laat de wijn vallen en open de handtas. Pak het stof en doe het in uw tas. Pak de wijn en wacht.

SPEEDBOOT : PRESIDENT

Doorzoek de stoel. Neem alles, stuur richting de klif en wacht totdat de boot geland is. Sta op en ga naar het noorden, wacht op Trillian. Zeg tegen de bewakers dat ze hun geweren moeten laten vallen en zeg tegen Trillian dat ze de stapel geweren moet beschieten. Oost.

Eenmaal terug op de 'Heart of Gold' gaat u verder met de volgende zaken:

Pak de interface, naar beneden, west, maak het paneel open en pak de printplaat eruit. Doe de interface in de nutrimat, oost, omhoog, wacht totdat de aanval start en doe de grote plug in het grote contact. Start de drive en ga naar beneden. West, pak thee, oost, omhoog, laat de thee vallen. Stop het lange beweeglijke stuk in de thee en start de drive.

IN WALVIS :

Pak de bloempot en stop die in het ding van uw tante. Wacht maar weer totdat het donker wordt.
Naar beneden, zuid, naar beneden en pak alles. Omhoog, noord, omhoog, open de gereedschapkist met de sleutel. Laat alles vallen en maak de handtas open. Pak de bloempot en al het stof. Doe alle stof in de bloempot en wacht tot er een plantje uit groeit. Laat alles vallen, west, bekijk plant, eet de vrucht op en let goed op welk gereedschap er gevraagd wordt in de droom.

Pak dat stuk gereedschap. Zeg tegen de deur pak thee en pak geen thee, naar beneden naar het zuiden, open de deur. Drink de thee op, west. Zeg tegen Marvin dat hij het luik moet openen. Oost, naar beneden, geef gereedschap aan Marvin, west, naar beneden. Nu staat u op Magrathea, waar oorspronkelijk het tweede deel van deze serie zou beginnen. Maar helaas, zover is het nooit gekomen. Er is nu wel een vijfde deel uit in de serie boeken.

Zo dat was weer een Queeste boordevol spanning en avontuur. Ik hoop dat jullie er elke keer weer net zoveel van genieten als ik. En ik geniet er drie flessen van, dus dan kunt u wel nagaan.

Mocht er iemand zijn die dit leest, ik ben geïnteresseerd in volledige oplossingen en op dit moment speciaal in die van *King's Quest VI, Spellcasting 301* en *Lure of the Temptress*.

Mocht u die hebben dan gaarne per omgaande naar Schotland met die hap. Goed rest mij nog jullie allemaal een avontuurlijke maand toe te wensen. Daarnaast breng ik mijn condoléances uit aan alle weduwen van monsters die door jullie naar de eeuwige jachtvelden worden gestuurd.

HOI

Ghlen Livid

# ZIE HET ALS EEN MANIER VAN LEVEN




(OF STERVEN)

LEVERBAAR VOOR MS-DOS EN AMIGA (1MB)

## DIT MOET JE GEZIEN HEBBEN

OM TE GELOVEN DAT ZO'N KWALITEIT MOGELIJK IS.

- *Sublieme graphics
- *Levensechte karakters in een 'virtual world'
- *Zeer verregaande, niet-lineaire en totaal verschillende verhaallijnen - je kunt je eigen 'virtual lifestyle' creëren.
- *Realistische muziek en geluidseffecten
- *Tjokvol monsters en magie voor de 'mep-er-op-los' fanaten, uitzinnige puzzels en VEERTIG KILOMETER doolhoven voor de kaart-freaks
- *'Auto-mapping' in steden, 'route-mapping' in de dungeons

synthetic dimensions

U.S. GOLD®

Minimale systeemeisen MS-DOS: 286 12Mhz, 640K, VGA256, hard disk en muis. Ondersteunt AdLib, Soundblaster en Roland.

# THE DARK HALF

**WIE KENT STEPHEN KING, SCHRIJVER VAN TIENTALLEN THRILLERS NIET? VEEL VAN ZIJN VERHALEN ZOALS *CUJO*, *CARRIE*, *THE SHINING*, *THE THING* EN *FIRESTARTER* ZIJN VERFILMD. IN 1985 IS VAN ZIJN VERHAAL *THE MIST* OOK EEN TEKST-ADVENTURE VOOR DE PC GEMAAKT. EEN MYSTERIEUZE MIST OVER HET STADJE BRIDGTON VERHULT GRUWELIJKE WEZENS EN U MOET ONDERZOEKEN WAT HET VERBAND IS MET EEN GEHEIM PROJECT.**

Zeven jaar later is van het boek *The Dark Half* - in Nederland onder de titel *De Duistere Kant* uitgegeven - niet alleen een film gemaakt, maar ook een computerspel uitgebracht. Het verhaal gaat over Thad Beaumont, een schrijver van horrorverhalen. Onder het pseudoniem George Stark heeft hij een aantal boeken geschreven. Nadat iemand gedreigd heeft om zijn geheime alter-ego te onthullen, besluit Thad om zijn boze helft publiekelijk te begraven. Wat vervolgens gebeurt, kunt u ervaren als u het boek leest, de film ziet of misschien nog leuker, het computerspel speelt.

## HET VERLATEN KERKHOF




*The Dark Half* begint op het kerkhof waar u, als Thad, onlangs uw alter-ego begraven heeft. Bij het graf aangekomen blijkt dat leeg te zijn! Op de weg naar huis ziet u een wachtwagen staan en u besluit hierin een kijkje te nemen. Wat u daar vindt, gaat uw verstand te boven: een whiskeyfles besmeurd met bloed, een hoopje sigarettenpeuken van uw merk, de potloden waar u normaal mee schrijft en verder overal bloed! Het is duidelijk dat hier iets gruwelijks plaats heeft gevonden. Evenzeer moge het duidelijk zijn dat u door de politie als verdachte wordt gezien!

## EENVOUDIG

In contrast met het ingewikkelde verhaal van Stephen King staat de bediening van het spel. Onderaan het scherm bevindt zich een menu in de vorm van een schrijfmachine; de toetsen zijn menu-opties en informatieteksten verschijnen als papier uit de schrijfmachine. Door voorwerpen aan te klikken kunt u deze bekijken, doorzoeken en oppakken; conversaties met personen in het spel kunnen worden gehouden en u krijgt hierbij de keus uit een aantal verschillende zinnen.

De sfeer zoals Stephen King die weet te scheppen in zijn boeken, wordt in het spel vrij aardig benaderd. Lugubere plaatjes en ijzingwekkende geluiden dragen bij aan de bijzondere verhaallijn. De besturing is eenvoudig. Jammer genoeg is de moeilijkheidsgraad niet al te hoog. Ondanks dat toch aanbevolen aan liefhebbers van het thriller-genre en dan met name de beginnende adventurers onder hen!

Laurens van Wijk

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Capstone/Accolade
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Video: VGA 256
Audio: SoundBlaster, Roland MT-32, AdLib, Sound Master, Tandy, PC-speaker
Systeemeisen: 640K, harddisk, 286+, muis aanbevolen.
Andere versies worden niet overwogen.

# TANK

**DEZE SIMULATIE VAN EEN M1A1 ABRAMS TANK DATEERT UIT 1989 EN IS GEMAAKT VOLGENS HET MILITAIRE SIMULATIE SYSTEEM SIMNET, DAT HET AMERIKAANSE LEGER VOOR TRAININGEN GEBRUIKT. DIT SYSTEEM BESTAAT UIT EEN ELEKTRONISCH SLAGVELD WAAROP TANKS, HELIKOPTERS, VLIEGTUIGEN EN ARTILLERIE STRIJDEN.**

Tank wordt geleverd met een zeer uitvoerige, legergroene handleiding waarin tot in detail de besturing van een Abrams tank wordt uitgelegd. De verschillende missies staan hierin vermeld, compleet met tactische aanwijzingen. Verder bevat het boekwerkje van 160 pagina's een historisch overzicht van de ontwikkeling van het pantservoertuig.

De eerste pagina van het boekje bevat een verontschuldiging van Spectrum Holobyte, de makers van zowel dit spel als ook *Falcon 3.0*, voor het feit dat de verschillende missies in *Tank* gespeeld moeten worden met de Sovjet Unie als tegenstander. Spectrum Holobyte heeft namelijk goede contacten met dit land, onder andere met de makers van Tetris. Verder hopen zij dat oorlogen in de toekomst alleen nog maar gesimuleerd worden op een computer.

## PLOTSE DOOD

Met dit in gedachten kunt u beginnen met de eerste, allerminst vredelievende missie: *Sudden Death*. Deze eenvoudige missie is beschreven in de handleiding en leert u binnen vijf minuten met *Tank* omgaan. Deze missie geeft u een uitstekend gevoel voor de mogelijkheden van het spel.



U speelt verschillende personen, ten eerste de kolonel, die de totale operatie plant van achter het bureau. Hierbij krijgt u een overzicht over het slagveld en hoelt u de globale besturing.

Daarnaast bent u de kapitein, de commandant van het tankpeleton. U kunt zelfs de bemanning van een enkele tank spelen; deze bestaat uit een bestuurder, een schutter en een luitenant. Met behulp van de uitvoerige opties in het spel heeft u zo de volledige controle over uw tankpeletons.

De missies spelen zich af in drie gebieden: rondom Fort Knox in de VS, midden Europa en het Midden Oosten. De opdrachten variëren zeer sterk, van het verdedigen van een brug tot het vernietigen van konvooien.

De uitvoering van Tank doet wat gedateerd aan: EGA graphics, geluid alleen via de speaker en menubesturing zonder muis. Graphics en geluid bepalen vaak de sfeer van een spel, en Tank mist hierdoor iets in vergelijking met huidige simulaties. Dit weegt echter niet op tegen de inhoudelijke kwaliteit van deze simulatie, door de gedegen opzet en het realisme van de simulatie is Tank een goed spel.

Laurens van Wijk

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: EGA
Audio: PC-speaker
Systeemeisen: 286+, DOS 2.0+, 512K RAM, joystick optioneel

# SUMMER CHALLENGE

**ACCOLADE HEEFT HET ALOM BEKENDE *SUMMER GAMES* IN EEN NIEUW JASJE GESTOKEN.**

## COMPETITIE

De snelste, sterkste en beste kampioenen van de hele wereld zijn samengekomen om te bepalen wie 'the best of the best' is. Meet uw eigen atletische vaardigheden met die van internationale top-atleten.
In de onderdelen: polsstok springen, 400 meter hordenlopen, speerwerpen, wielrennen, kayakvaren, hoogspringen, paardrijden en boogschieten moet u voor uw land de vlag hoog in het vaandel houden.

De wereld kijkt toe, de eer is aan u!!

## TOERNOOIEN

U begint *Summer Challenge* met te bepalen of u wilt trainen, een nieuw toernooi spelen, of een eerder gespeeld toernooi voortzetten. Een toernooi kunt u met maximaal 10 atleten spelen. Als er met één speler een toernooi wordt gespeeld dan speelt de computer de andere negen atleten, dit kunnen amateurs, professionals, en top-atleten zijn. Iedere sport vergt iets anders van u. Bij hordenlopen, polsstok springen, speerwerpen en wielrennen moet u door zo snel mogelijk achter elkaar op de <RETURN> toets te drukken snelheid maken.
In andere sporten komt het er op aan op het goede moment te gooien, te springen of precies in de goede richting te sturen. Naast het scherm waarop u uw speler ziet bewegen, ziet u ook een kaart waarop u kunt zien waar de atleet zich op het parcours bevindt.

........................................

**Accolade heeft door het gebruik van 256 kleuren graphics en gedigitaliseerd geluid een prachtig uitziend spel gemaakt.**
De toetsenbord slopende techniek: 'hoe sneller de aanslag hoe harder de atleet loopt, of fietst' hebben ze gelukkig ook overgenomen. Hierdoor heb je namelijk toch nog een beetje conditie nodig om mee te tellen aan de top.

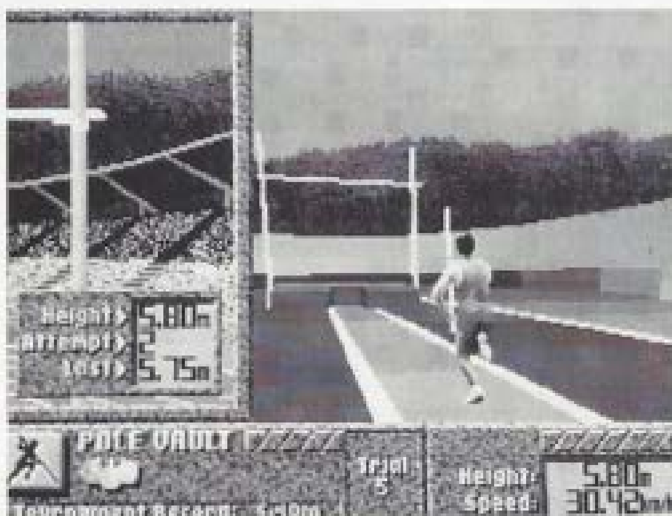
De korte filmpjes en geluiden bij een mislukte poging zijn perfect. Bijvoorbeeld bij een valse start, of wanneer je bij speerwerpen over de lijn gaat, komen de kreten: False Start!' en Foot Fault uit de speakers. Ook de geluiden van een hinnikend paard, juichend publiek en een kreunende atleet zijn heel fraai.
Absolute aanrader om met meerdere personen te spelen, bij één speler is de computer ook best een leuke tegenstander. Vraag is alleen: hoeveel toetsenborden gaat dit op jaarbasis kosten?

Laurens van Wijk

## PRODUKT INFO

Fabrikant: Accolade
MS-DOS ƒ 119,00/BEF 2299
Video: VGA256, MCGA
Geluid: Adlib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Thunderboard, Roland MT32, LAPC-1, PC-speaker
Systeemeisen: 100 % IBM AT comp., 640 K, hard disk, 286 10 MHz+
Optioneel: Joystick, Muis
Beveiliging: codewiel

MS-DOS







# V FOR VICTORY

## Battleset 1 D-Day Utah Beach 1944

**BEVELHEBBER WORDEN VAN DE GEALLIEERDE OF DUITSE TROEPEN IN NORMANDIË, DAT IS UW TAAK IN *V FOR VICTORY*. ALS BEVELHEBBER VAN DE GEALLIEERDEN MOET U ZO SNEL MOGELIJK DE DUITSE TROEPEN UIT NORMANDIË SCHOPPEN; ALS DUITSE BEVELHEBBER MOET U PROBEREN DE GEALLIEERDEN ZOLANG MOGELIJK TEGEN TE HOUDEN.**

Er wordt in deze battleset een aantal scenario's gegeven plus een campagne, waarbij de speler de gehele tocht door Normandië moet uitvechten.

## NET ECHT

In de simulatie is met alles rekening gehouden. Weersinvloeden, terrein, gunstige en ongunstige aanvals- en verdedigingsplaatsen, bunkers enzovoorts. Alle eenheden en mogelijke eenheden die aan de slag hebben of zouden hebben kunnen meedoen zijn vertegenwoordigd. U hebt de beschikking over jagers, jachtbommenwerpers en middelzware bommenwerpers om de vijand aan te vallen.
Als geallieerde speler hebt u zware kruisers en slagschepen voor de kust liggen om zware bombardementen op de vijand uit te voeren. Vermoeidheid en moreel beïnvloeden de kwaliteit van de troepen.

MS-DOS



Een prachtig extra in V for Victory zijn de 'What if' scenario's. Wat zou er gebeurd zijn als de Duitsers meer vliegtuigen hadden dan de Amerikanen? En wat wanneer de Duitse troepen versterking hadden gehad van de Kanaaleiland divisie? Beide scenario's werden uitgeprobeerd, en in beide gevallen was de uitslag heel anders dan de werkelijkheid...

........................................

**V for Victory is een wargame van de oude stempel.** Weliswaar wordt gebruik gemaakt van de nieuwste technieken zoals geluidskaarten en Super VGA graphics, maar het uiteindelijke spel is toch eigenlijk echt een wargame zoals de bordspellen. Beweging gaat via hexagonale vakjes, en de eenheden zijn de bekende speelbord counters.

In het genre bordspel wargames is het echter een prima spel. De zeer uitgebreide scenario mogelijkheden zullen door de geoefende wargamer zeker gewaardeerd worden.
V for Victory is geen simpel spel, én het lezen van de 150(!) pagina's dikke handleiding is absoluut nodig. Voor ons, gevorderde wargamers is dat niets bijzonders, en eerder regel dan uitzondering.



De scenario's zijn prima gebalanceerd, en goed te spelen. Grafisch is het spel subliem, met een goede titelmuziek en aardige geluidseffecten.

Voor liefhebbers van bordspel-achtige strategiespelen een echte aanrader. Vereiste is wel enige ervaring, of flink wat geduld om de handleiding door te lezen. Beginners kunnen dit beter laten liggen.

Prima spel, ik kijk al uit naar opvolgende battlesets.

Rob Hueter

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Three Sixty Software
MS-DOS ƒ119,00/BEF 2299
Video: VGA/SVGA
Audio: Soundblaster & Pro, Adlib of Pro Audio Spectrum.
Systeemeisen: 640Kb, 2Mb RAM, 286/386/486 16Mhz+, harddisk, DOS 5.0 of DR-DOS 6.0, 512Kb VGA (voor Super VGA VESA compatibel) of SVGA kaart, muis

# SIM LIFE

**WE WETEN HET EIGENLIJK AL EEUWEN. "IN DEN BEGINNE WAS ER NIETS...... TOEN WAS ER SIM LIFE....... EN DAARNA WAS ER WEER NIETS!" HALLELUJA WAT IS DIT MOEILIJK!!! GEHEEL TERECHT WORDT ERGENS IN DE RUIM 200 PAGINA'S TELLENDE HANDLEIDING OPGEMERKT DAT DE BEGINNER EEN POOS LANG DE INDRUK HEEFT MET 'SIM DEATH' BEZIG TE ZIJN.**

## 8 JAAR

Zoals de lezer van het 'Hellcats' artikel uit Hoog Spel 12 zich wellicht herinnert zijn wij met onze 'macs' voornamelijk bezig geld te verdienen. Het Sim-concept was daarom nog nagenoeg onbetreden terrein. Als het echter om beestjes en plantjes gaat -en dinosaurussen in het bijzonder- ben ik weer net een jongetje van 8. Ik was dan ook zo blij als een kind met deze nieuwste loot aan de Sim boom. Want wat zie je het er allemaal mooi uit deze 'genetische speeltuin'. Van Sim Earth en Sim City heb ik wel zoveel gezien dat ik durf te beweren dat Sim Life nog een tikje moeilijker is dan eerder genoemde titels. Het gaat hier dan ook niet om een 'spelletje' maar om een proefsatation met mogelijkheden voor biologische, genetische, en ecologische experimenten. In Sim Earth draaide het allemaal om een compleet ingerichte planeet waarop met name vegetatie en klimaat bepaalden of zo'n 'schepping' als geslaagd kon worden bestempeld.



Een experiment in Sim Life begint op dezelfde manier. U creëert een 'wereld' door beslissingen te nemen over grootte, klimaat, bodemsoort, reliëf, waterpartijen, natuurlijke obstakels, seizoenen, dagen en nachten, en de veranderingen die daarin op kunnen treden. Net als in het best verkochte boek ter wereld dus. In zo'n wereld kunt u vervolgens aan de slag met planten en dieren waarbij blijkt dat het bewerkstelligen van een evenwichtige situatie veel voeten -of hier liever wortels- in aarde heeft.

## PARKEERPLAATS

Echt lastig wordt het pas als u besluit ook een aantal diersoorten aan uw schepping toe te voegen. Zelfs als u dat beperkt tot een paar eenvoudige vissen of plantenteters. In een venster dat u desgevraagd op de hoogte houdt van de laatste ontwikkelingen flitsen de mededelingen plotseling voorbij en voor u (behalve de pauze toets indrukken) ook maar iets kunt doen voltrekt de ramp zich voor uw ogen; beestjes hebben honger, planten worden opgegeten, beestjes hebben dorst, nog meer planten worden opgegeten, beestjes sterven uit, planten sterven uit, waardering nul punten en voor u het weet maakt een ander informatievenster u uit voor toerist.

Vol goede moed begint u opnieuw. U kunt alles wat u bedenkt: natuurlijk op elk gewenst moment opslaan en eventueel later op zo'n gewenst moment in een experiment proberen alles anders te doen. Voor u het weet doet u echter nog iets slommers en zet u een bio-catastrofe in werking. Per ongeluk ook een vleesetende diersoort op het planeetje zetten is zo'n standaard-beginnersblunder. Dat werkt helemaal afdoende: planten én beestjes opgegeten, waardering nul punten. En ook het eerder al zo vriendelijke info venster doet er nog een schepje bovenop en maakt u uit voor parkeerplaatsenbouwer!

Ik troost mezelf maar met het idee dat het gelukkig geen 'spelletje' is dat uitgespeeld dient te worden. En dat ik er nog zeker 20 jaar plezier van kan hebben. Tegen die tijd ben ik dus een jongetje van 28, en weer net zover als nu.

## TATARATAAA

De Sim-programmeurs laten u gelukkig niet helemaal zwemmen; een uit twee delen bestaand tutorialprogramma (dat wordt ondersteund door een deel van de handleiding) laat u kennismaken met alle functies en situaties die het programma biedt. Stapsgewijs bouwt u een eenvoudig wereldje, plaatst u planten en dieren, bekijkt u het resultaat en ontdekt u waar zeer diepgravende gegevens over elk detail te vinden zijn.

Als het opzetten van een heel nieuwe leefomgeving nog even te ingewikkeld is kunt u zich eerst verdiepen in een zestal voorgeprogrammeerde 'scenario's'. Onder nieuwsgierigmakende namen als 'Feast & famine', 'March of the mutants' of 'Terrible lizards' (tataratáááá daar zijn de dino's!) vindt u uitgangssituaties voor gerichte experimenten met een puur vegetarische wereld, het samengaan van planten en dieren, de uitwerkingen van genetisch manipuleren, et cetera.

Dat genetisch manipuleren, het naar hartelust knutselen met de eigenschappen van levensvormen, is het paradepaardje van Sim Life. Het 'biologisch laboratorium' is het hart van het programma. Vanuit het 'In den Beginne...' concept kunt u geheel nieuwe levensvormen samenstellen met eigenschappen zoals u ze zelf wenst te combineren. Het maken van een goed plan en het bepalen van een einddoel zijn hier cruciaal. Het maken van zo'n organisme is leuk en best bewerkelijk. Zo kunt u in een simpel tekenstudio dieren in diverse kleuren ook de door het programma gebruikte iconen uitvoeren. bewerken, om dat voor een diersoort twee (jong/ volwassen) en voor een plant zelfs vier (zaad/ zonder blad/ met blad/bloeiend) illustraties nodig zijn.



Eenmaal samengestelde organismen kunnen nu in een experiment worden 'getest' en bewaard voor gebruik in andere simulaties.

Een aardige toevoeging naast de handleiding en tutorial is het 'lab book'; een als schoolschrift vormgegeven verslag waarin basisinstellingen en voortgang van een experiment kunnen worden opgetekend.



## OEH-LALA

Ondanks de hoge moeilijkheidsgraad van Sim Life (u kunt trouwens variëren van beginners- tot expert-niveau) compenseren speelplezier, fantastische graphics en de verslavende drang naar een 'werkende' schepping de vervelende ervaring van het zoveelste falende ecosysteem.

Sim Life voor de Macintosh benut alle voordelen van de Apple als spelcomputer. Beeldvullend en met de mogelijkheid om veel vensters tegelijk te bekijken. Klikkend en slepend flitst u door (pop-up) menu's en waant u zich de piloot van uw zelf geknutselde werelden.

Muzikale begeleiding is desgewenst mogelijk, maar leidt al snel af van het werk en kan gelukkig uit. De geluidseffecten zijn aardiger; met een luid 'plop plop' zaait u of hoort u planten ontkiemen en een zwoel 'oeh lala' duidt op een succesvolle paring. Over de kleuren dient opgemerkt te worden dat de simulatie in de 16-kleuren instelling het vlotst functioneert. 256 kleuren vertraagt zelfs op een 'fx' of 'quadra' behoorlijk, maar ziet er gelukkig nauwelijks spectaculairder uit dan in 16 kleuren.

Als u het aandurft uzelf in Sim Life echt als alround-schepper te beschouwen kunt u zich nog dagelijks met uw onderdanen bemoeien. Voor lastige individuen is er onder de functie 'smite' een bliksemschichtals oplossing; met een luide donderslag verdwijnt zo'n stukje uitschot voorgoed van de aardkloot. Als u het liever groot aanpakt is er de categorie 'Disasters'; dodelijke ziektes, kou- en hittegolven, droogte, evenstromingen en komeetinslagen zijn 'ingrepen' die we allemaal kennen uit de krant. Iets grappiger is het verschijnsel 'teleport' dat lukraak levende wezens verplaatst naar uithoeken van de leefwereld, met alle gevolgen van dien.

## WINKELWAGENS

Er zijn meer van dat soort gimmicks; Mutagens zorgen voor een versnelde evolutie van soorten zodat zalmen opeens leren vliegen en krokodillen nectar eten, in 'saved games' gebaseerd op Sim City e.d. vormen managers en werknemers of bulldozers opeens de bewoners van een ecosysteem met gebouwen of bureaus en stoelen als belangrijkste bestanddelen van de vegetatie.

In 'gewone' simulaties kunnen magische winkelwagentjes soms redding brengen. Het zijn onuitputtelijke voedingsbronnen met iets op het menu voor alle diersoorten. Genoeg eten is echter geen garantie voor een werkend systeem; meermalen kreeg ik de melding dat bepaalde dieren zich nogal verveelden. Hier bood zelfs wat 'oeh lala' geen soelaas: nul punten.

Het belangrijkste wat een poosje 'Simmen' kan bewerkstelligen is een stukje begrip voor de problemen waarin de wereld door onszelf steeds sneller terecht komt. Dat wordt duidelijk op het moment dat u het verschil ontdekt tussen het verhaal van de aarde-die-na-zevendagen-eerlijk-was-met-de-mens-als-kroon-op-het-werk en Sim Life. Want in Sim Life bungelen we nu onder aan het rijtje 'rampen': de mensheid. Een druk op de knop laat het zien; een spoor van gifbelten achterlatend 'bulldozeren' we een superparkeerplaats bij elkaar!

Eddie Aarts

## PRODUKTINFO

**Fabrikant: Maxis**
**Apple Macintosh SE, SE30, Classic, LC, II, Quadra**
**Prijs: f 139,50 / BEF 2699**
**Een MS-DOS versie wordt verwacht.**

# computercollectief

**microcomputer tijdschriften boeken en software**

nu ook alles bij: FIO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

## COMPUTERBOEKEN Top 30 November 1992

Werken met WordPerfect 5.1 (Becke/GWB) 69
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) ........ 29,50
*Programming Windows 3.1 (Petzold/MIC) 119
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
Falcon 3.0 Air Combat (MCG) ......... 49
UNIX in a Nutshell (REI) ............ 29
COBOL + zakboekje (Samsom) ....... 156,25
*Basiscursus MS Windows 3.1 (ACA) .. 29,50
Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) ..... 19,95
*Werken met Word 2.0 voor Windows (SYB) 49

Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35
Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69
*Werken met Windows 3.1 NL (SYB) ..... 69
Inside OS/2 2.0 (MRP) ............... 89
*Novell NetWare 2.2/3.x leerboek (ACA) 78
Ultieme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90
Basishandleiding OS/2 2.0 (BIJ) ..... 15
*Werken met Excel 4.0 NL (SYB) ....... 89
Programming FoxPro 2.0 (ZIF) ........ 99
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)29,50

Clipper Compleet 5.01 (STA) ....... 79,50
Leidraad WordPerfect 5.1 Windows .. 14,95
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3....... 34,50
Using OS/2 2.0 (QUE) ................ 69
*Ultieme DOS 5 Geheugenbeheer Boek . 49,90
Eye of the Beholder II ClueBook ..... 35
Using Excel 4 for Windows (QUE) ..... 79
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95
Windows 3.1 SECRETS (IDG) ........... 99
Ultieme Windows 3.1 Boek NL (AWS) ... 99

## Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

**DOS 5, OS/2, Windows 3.1**
Complete DOS 5.0 Boek NL ... 89
*QuickStart DESQview/QEMM ..... 29
*PC Geheugenbeheer: DOS 5, QEMM 48
Werken met OS/2 2.0 ........ 79,50
Windows voor Kinderen (AWB). 32,50
MS-Windows 3.1 Power tools ... 99
Undocumented Windows 3.1 (ADO) 99
*Tuning Windows 3.1 (QUE)...... 45
*Windows 3.1 Font Book ........ 35
*Complete Windows 3.1 Boek (SYB) 99
*Windows 3.1 Memory Management 49
*OLE Programmer's Reference ... 69
*Inside Windows NT (MIC)....... 69

**Programmeren**
*Advanced Assembly Language ... 99
*QBASIC in de Praktijk (OET) .. 69
Visual Basic for DOS (+disk) 89
*Visual Basic Programmeergids 69,50
*PC Techniques C/C++ PowerTools 99
Borland C++ 3.1 Progr Ref (Que) 79
*Borland C++ Developer's Bible 79
Gev Progr Turbo Pascal Wind. 79,50

**Databases,Geintegreerd,Spreadsheets**
*Basiscursus dBASE IV 1.5 ... 29,50
*Complete dBASE IV 1.5 Boek ... 99
Using Paradox 4.0 ........... 79
*Basiscursus MS Works Windows 29,50
Werken met Excel 4 Windows NL 89
*Ultieme Excel 4.0 Windows Boek 80
*Basiscursus Quattro Pro Wind.29,50
Quattro Pro Windows Inside Out 69

**WordProcessors, DTP**
Mastering Ami Pro 3 .......... 55
*Word 2.0 Windows Comp.Cursus 17,50
*Word voor Windows 2.0 Handboek 69
Werken met WP 5.1 Wind. Interim 69
*QuarkXPress Windows Guide .... 59
*QuarkXPress Handbook Windows Ed 69

**CAD, Graphics, Multimedia**
*AutoCAD Release 12 Handboek 69,50
Inside MicroStation, 2nd Ed... 79
*Basiscursus CorelDRAW! 3.0 29,50
*QuickStart CorelDRAW! 3.0 NL . 29
*Corel Draw 3.0 Handboek .... 59,50
*Inside CorelDRAW! 3.0 ........ 89
*Using PowerPoint 3 Windows .... 79
*Graphics File Formats ......... 65
*Windows 3.1 MultiMedia Handbook 99
*Multimedia Electron Set (+disk) 99

**Utilities, Netwerken**
*Stacker: Illustrated Tutorial 49
*Using ProComm Plus for Windows 65
*Windows WorkGroups Companion . 69
*10 Minute Guide: PC Tools 8 .. 29
*Werken met Norton Desktop 2.0 69
Basiscursus Novell 2.2/3.x . 29,50

**Thuis, Games**
*SYBEX GamesBoek 9: Indiana Jones29

**Macintosh**
*Hayden's QuickTime Handbook .. 89
*Macintosh Bible, 4th Ed. ..... 65
Microsoft Excel 4 Companion Mac 79
*Using Microsoft Works 3 Mac .. 65

## NIEUW BINNENGEKOMEN(*) EN ACTUELE SOFTWARE (inclusief BTW)

*** NIEUW voor FALCON 3 ***
FALCON CAMPAIGN DISK 1 79
incl. Falcon 3.01 patch!

**PC SOFTWARE TOP 20**
Scenery Disk Nederland 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
Sound,Graphics Upgrade 99
*Falcon Campaign Disk 1 79
Falcon 3.0 ........... 139
Aircraft/Scenery Design 89
Fate of Atlantis ..... 139
Scenery Enhancement Ed. 99
*King's Quest VI ...... 139
*A-Train .............. 129
QEMM 386 6.02 ........ 179
Turbo C++ 3.0 for DOS 159
*Dagger of Amon Ra .... 129
Scenery Disk Europe .. 59
*Grand Prix Unlimited . 119
Civilization ......... 139
*Aircraft/Advent Factory 99
Ultima VII ........... 139
Ultima Underworld .... 139
*B-17 Flying Fortress . 149

**PC Programmeren (incl BTW):**
*ObjectVision 2.1 .... 249
*ObjectVision Pro 2.1 749
*Borland Pascal 7.0 .. 749
*Turbo Pascal 7.0 .... 229
Q+S Database/VB ...... 399
VisualBasic DOS-Stand 389
VisualBasic DOS-Prof.. 979

**PC toepassingen**
*CA-SuperCalc 5.5 UK . 289
*Inside Stocks beursanal 89
Quattro PRO WinDOS UK 729
(4.0 DOS + 1.0 Windows)
*WordPerfect Works NL 299
*R&R Report Writer 5.0 549

**PC tekstverwerking,DTP**
PrintShop Deluxe (386) 169

**PC presentatie**
PrimeType WP DOS&Win 249
Typecase(130 TrueType) 249
Corel DRAW 3.0 UK .. 1389
PC Paintbrush 5+ .... 329
*Playmation .......... 999
*MediaBlitz! ......... 229

**PC CD ROM software**
*Murmurs of Earth ..... 169
Shareware Games ...... 99
LOOM CD-ROM .......... 149

**PC utilities**
Borland BRIEF 3.1 ... 379
*Dashboard for Windows 219
hDC Power Launcher 2.0 199
MenuWorks Personal 2.0 99
PC Tools 8.0 ........ 299
*PC-Kwik Power Pak 3.0 299
SuperStor PRO ....... 329
WinMaster ........... 259
XTree for Windows ... 229

**PC Connectivity**
*Windows voor Workgroups499.
ProComm Plus Windows 329
*UltraFAX for Windows . 279

**PC Thuis**
*AdMini 2 ............ 199
*Autodesk 3D PLAN .... 149
Billy Bat Educatief
4 titels, per stuk 69,95
*Scripsi 1.1 .......... 89
TYPINGtutor 5+ for DOS 129

**PC games**
Aircraft & Adventure
Factory for FS 4.0 .. 99
*Amazon ................ 139
*ATAC .................. 139
*Crusaders Dark Savant . 139
*Grand Slam Bridge II .. 119
King's Quest VI ....... 139
*Legend of Kyrandia .... 119
*Lost Treasures Infocom 149
*Omar Sharif Bridge/WIN 99
Quest for Glory 3 ..... 139
*RoboSport Windows ..... 99
*SailSimulator 2.0 ..... 139
Spellcasting 301 ...... 109
*Summer Challenge ...... 109
*Stunt Island .......... 129
*The Summoning ......... 129
*Treacon for Windows ... 149
Ultima 7: FORGE OF VIRTUE 69
V for Victory - D-Day . 109

**PC TOEBEHOREN**
*Gravis UltraSound .... 399
Pro Audio Spectrum 16 539
Miracle Piano Teaching 999
*VideoMaster PV-640X
VGA→TV converter . 689
*ThrustMaster Rudder .. 449
SoundBlaster Pro 2.0 .. 369
*Microsoft SoundSystem 529
AdLib SoundCard ...... 129
AdLib GOLD 1000 ...... 549

**Mac**
AccessPC 2.0 ......... 219
Excel 4.0 ........... 899
MacTools Deluxe 2.0 .. 219
More After Dark ...... 89
Now Utilities 4.0 .... 299
*Publish It Easy 3.0 .. 449
Railroad Tycoon ...... 149
Scenery Upgrade 3 FS.4 69
V for Victory ........ 149
*Microsoft Works 3.0 .. 319
*SimLife ............. 119

**Amiga**
AMOS Professional .... 199
SAS/C Lattice C 6.0 .. 699
*Ashes of Empire ...... 119
*Pinball Fantasies .... 89
*Populous II Plus ..... 99
*Shuttle ............. 99

**ST**
*Shuttle ............. 99
*Lemmings Double Pack . 89

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

* Vraag onze GRATIS WINTER 92/93 CATALOGUS aan *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Verzeld tevens: 'HOOG SPEL' *

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668 dealer aanvragen welkom

# JETFIGHTER II: ADVANCED MISSION DISK (OPERATION LIGHTNING STORM)

**MET DEZE UITBREIDING VAN HET IN HOOG SPEL NUMMER 5 AL UITVOERIG BESPROKEN SPEL *JETFIGHTER II* HAALT MEN MEER IN HUIS DAN ALLEEN WAT EXTRA MISSIES.**



**OM TE BEGINNEN WORDT HET ASSORTIMENT TOESTELLEN WAARMEE MEN KAN VLIEGEN UITGEBREID MET DE F-22 LIGHTNING II. DAARNAAST KRIJGT MEN IN SOMMIGE VAN DE 125 NIEUWE MISSIES OOK TE MAKEN MET SCUD-RAKETTEN, DE RUSSISCHE HIND GEVECHTSHELIKOPTER EN VRIENDSCHAPPELIJKE AWACS TOESTELLEN. OOK WORDT EEN AANTAL BUGS UIT DE VROEGSTE VERSIES VAN HET SPEL VERHOLPEN NADAT DEZE DATADISK IS GEINSTALLEERD.**

Het vliegen zelf is echter hier en daar ook aangepast. Zo zien we op het dek van de vliegdekschepen andere toestellen staan. Het moge duidelijk zijn dat het landen daardoor veel nauwkeuriger moet gebeuren dan in de oorspronkelijke versie van *Jetfighter II*.
De laatste wijziging die in deze datadisk is aangebracht is het feit dat men in een groot aantal van de nieuwe missies te maken krijgt met een wingman die men zelf opdrachten moet geven. U kunt de wingman bevelen om u te volgen, zijn koers te vervolgen terwijl u zelf bijvoorbeeld een aanval inzet of de aanval te openen. Het geven van deze commando's is noodzakelijk aangezien de wingman niet bijster intelligent is. Natuurlijk kan het gebeuren dat de wingman wordt neergehaald zodat u alsnog al het werk alleen moet opknappen.



Als extraatje krijgt men bij aanschaf van deze datadisk ook een handboekje van 64 pagina's. Hierin staan tips over de moeilijkste missies en de nodige leuke wetenswaardigheden over het programma.

**Als deze datadisk alleen 125 nieuwe missies zou hebben bevat, had ik deze uitbreiding zijn geld al waard gevonden. Men krijgt echter veel meer voorgeschoteld met dit pakket. Heel leuk is de toevoeging van een wingman in veel van de missies.**

**Doordat het landen op een carrier in deze nieuwe versie van *Jetfighter II* nauwkeuriger moet worden uitgevoerd wordt het spel er wel een stuk moeilijker op. Aanrader voor iedereen die *Jetfighter II* bezit.**

**Mart Wils**

## PRODUKTINFO

Fabrikant: Velocity Development
MS-DOS: ƒ 79,50 / BEF 1549
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config: 640K, 286 12Mhz, harddisk

Om deze datadisk te kunnen gebruiken is *Jetfighter II* benodigd.

N.B. Er is inmiddels ook een *Jetfighter II* Deluxe editie leverbaar, waarin zowel *Jetfighter II* als de hier besproken datadisk en het hintboek zitten. De prijs hiervan is ƒ 149,50 / BEF 2889

# RED BARON MISSION BUILDER

Heeft u als simulatorfanaat eens geen zin om zich te vermoeien met allerhande elektronische toestanden van de moderne vliegtuigen, val dan eens terug op een pakket als Red Baron. Gemoedelijk propellergepruttel en dodelijk mitrailleurvuur wisselen elkaar af in dit grafisch zeer hoogstaande programma.

Na installatie staat een aantal nieuwe, doch uit de boekjes bekende Azen zich beschikbaar om de confrontatie met u aan te gaan in een strijd op leven en dood. Let wel, hoe hoogmoedig u de zaak ook bekijkt na een overwinning op de Aas der Azen, Manfred von Richthofen himself, de tegenstander kan beschikken over een reeks nieuwe vliegtuigen waarvan de Fokker D.VIII een voorbeeld is. Zowel aan Duitse als aangealliëerde zijde kan men kiezen voor deze nieuwe vliegtuigen die na installatie van de Mission Builder plotsklaps toegevoegd zijn aan het keuzemenu. Vanuit het 'Career Roster' is het nu ook mogelijk om vliegers te verwijderen uit het bestand.




Het hart wordt natuurlijk gevormd door de Mission Builder zelf. Gegoten in het voor ons gebruikelijke concept kunnen we zelf complete missies samenstellen en deze vliegen. Op kaarten van 80 bij 80 mijl, al of niet door uzelf voorzien van een grid, kunnen verkenningsvliegtuigen, bommenwerpers, vijandelijke formaties of zeppelin's worden gepositioneerd. Door maximaal 8 op te geven navigatiepunten kunnen deze groepen gemakkelijk naar eigen inzicht worden ingezet. Nadeel is het gemis om in te zoomen op de kaart zodat dicht bij elkaar liggende punten moeilijk te onderscheiden zijn. Verder de gebruikelijke poespas.
Ook weersomstandigheden zoals wolken et cetera, dag of nachtlicht en vlieghoogtes kunnen worden ingesteld.

De bijbehorende briefing die kan worden ingelikt maakt het leuk om missies met vrienden uit te wisselen. Handig hierbij is de geheugenmeter boven in het scherm die, ten gevolge van de toename aan ingebouwde vliegtuigen middels een balk volloopt. Zodoende kan men bij het ontwerpen van de missies rekening houden met het langzamer systeem van een medegebruiker. Het vliegen van dergelijke zelfgemaakte avonturen zorgt voor verrassingen en dit maakt het dan ook zo spannend. Competities tussen meerdere gebruikers verhogen de waarde van de zelfgebouwde missies.

**Mission Builder is geen opzienbarende verschijning maar toch leuk. Even terug naar de luchtgevechten boven de slagvelden van WO I zet toch aan het denken en ook de geografische en historische kennis kan worden opgehaald. Hardware-matig is het pakket een weinig eisende lobbes. Roeder pedalen die steeds meer worden verkocht kan men vanaf nu ook in Red Baron gebruiken. Wel kwamen er tijdens het testen wat vervelende dingetjes aan het licht. Zo reageerden sommige muisdrivers bibberig en schokkerig in de Mission Builder, terwijl er tijdens normaal gebruik van Red Baron geen vuiltje aan de lucht was. Ook de Soundblaster gaf geen klik totdat ik de AdLib keuze tijdens de installatie selecteerde.
Wie een centje over heeft investeert in de Mission Builder voor een aantal avondjes vlieg en bouw-plezier.**

**Steven Grool**

## PRODUKTINFO

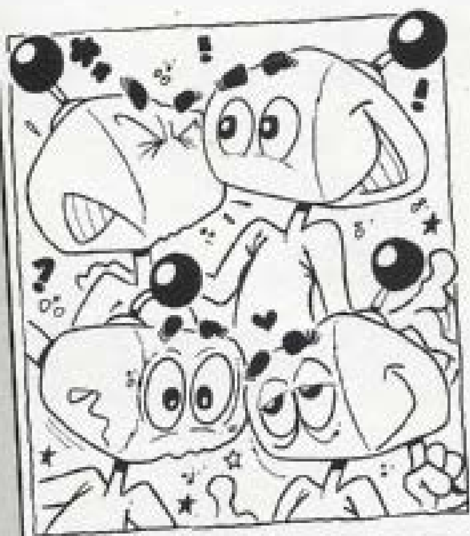
Fabrikant: Dynamix/Sierra
MS-DOS: ƒ 69,50 / BEF 1739
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

N.B. Om de Mission Builder te kunnen gebruiken is het spel Red Baron vereist.

# VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

## (EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.




MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

*Hoog Spel*
*Abonnementenadministratie*
*Postbus 74034*
*1070 BA Amsterdam*

## BON

**NEE,** tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ...............................................

Adres: ...............................................

Postcode: .................... Woonplaats: ....................

Leeftijd: .................... Abonnement vanaf nummer 15

Handtekening ...............................................
(indien minderjarig: ook een handtekening van ouder of voogd.)



Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427 40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

# L'Empereur - NAPOLEON I

*IK BEN GEK OP COMPUTERSPELLEN MET DIKKE HANDLEIDINGEN. MET NAME DE BETERE MANAGEMENT-SPELLEN ZOALS ONDER ANDERE CIVILIZATION EN RAILROAD TYCOON BOEIEN MIJ ENORM. DE LOGISTIEKE PROBLEMEN, DIE IN ZO'N SPEL SCHUILGAAN, VORMEN EEN UITDAGING DIE MIJ KEER OP KEER AAN DE BUIS KLUISTEREN. WELNU, IN L'EMPEREUR ZIT OOK ZO'N BOEKJE EN HET VLUCHTIG LEZEN VAN DE TEKST OP DE VERPAKKING DEED MIJN HART ALRAS SNELLER KLOPPEN.*

## HET SPEL

Ik ben niet anders dan de meesten van u: eerst installeren en dan maar kijken hoe ver je komt, en hopen dat het spel zichzelf wijst. Na een vlekkeloze installatie op de harde schijf kwam ik terecht bij de City Display, en zag daar een kaart van Frankrijk, met door wegen verbonden steden, en een myriade van gegevens over een van die steden. O nee! terug naar de handleiding en studeren maar derhalve.

Het speelveld is dus verdeeld in verschillende steden, welgeteld 46. Elke stad heeft zijn eigen economie en het is uw taak om alle door u beheerste steden optimaal te laten functioneren opdat u er de reserves uit kunt putten om uw oorlogsmachinerie op gang te houden. Daarmee kunt u als Napoleon het uiteindelijke doel van het spel, de éénwording van Europa onder Franse vlag, nastreven. Ik kan u verzekeren dat u een lange weg te gaan hebt!

Er zijn 4 scenario's:

- Victorious General (Commander) 1796
- Path to power and influence (Commander-in-Chief) 1798
- End of revolution (First Consul) 1802
- Glory of Napoleon's empire (Imperial Government) 1806

Elk scenario neemt u een stap verder mee in het spel, en is een spel apart.

In het eerste scenario bent u als de jonge Napoleon commandant van Marseille. Breid uit naar 9 steden. In het tweede scenario bent u een soort minister van binnenlandse zaken, met Engeland als vijand. Verover 4 steden. Het derde scenario brengt Napoleon aan de regering, en test zijn expansiepolitiek. Breidt uit naar 18 steden. In het vierde scenario bestuurt u Frankrijk als Keizer Napoleon. De opdracht luidt: verover Europa tot op de laatste stad.

Voila! l'Empereur in een notedop.



Maar daar begint het pas. Ongeveer alle denkbare invloeden komen om de hoek kijken. Steden kennen de volgende ontwikkelingen: bevolkingsaanwas, schatkist, mondvoorraad, grondstoffen, handel, landbouw, industrie, belastingen, bevoorrading, scheepsbouw, medische wetenschap, sociale onrust, door uitbuiting van voedsel en grondstoffen, en wapenindustrie. De militairen worden beïnvloed door factoren als training, moraal van de troepen, diversificatie van troepen (artillerie, cavalerie en infanterie), reserves et cetera. In l'Empereur speelt u de rol van Napoleon. Onder uw commando staan 254 officieren (ambtenaren), die elk hun unieke eigenschappen hebben.

Napoleon moet natuurlijk optimaal van deze eigenschappen gebruik maken door de juiste man op de juiste plaats te zetten. Eerst dan mag hij hopen op succes.

Wat zijn die eigenschappen en waar zet Napoleon deze officieren in? Als volgt:

| | | |
|---|---|---|
| Politiek talent | - | Diplomatieke onderhandelingen |
| Financieel talent | - | Handel, investeringen |
| Bevoorradingsspecialisten | - | Logistieke taken (ook belasting) |
| Bouwspecialisten | - | Bouw, opblazen van bruggen |
| Leiders | - | Oorlogsvoering, redevoeringen |
| Infanterie-specialisten | - | Leiding infanterie |
| Cavalerie-specialisten | - | Leiding cavalerie |
| Artillerie-specialisten | - | Leiding artillerie |
| Trouwe officieren | - | Betrouwbaar in de strijd |
| Ervaring | - | Ervaring verhoogt prestatie |
| Leeftijd | - | Elke officier verjaart |
| Type militaire eenheden | - | 0 man: de eenheid is automatisch als infanterie geklasseerd |
| Manschappen | - | Aantal soldaten in de eenheid |
| Moraal | - | Gevechtswaarde van de eenheid |
| Training | - | Inherent aan gevechtswaarde |

Napoleon geeft iedere maand opdrachten aan zijn officieren en ambtenaren, met als doel de kwaliteit van het leger te optimaliseren. Beloningen, speeches, het innen van belastinggelden, investeringen: alles speelt een rol en moet leiden tot Frankrijk's uiteindelijke suprematie over de rest van Europa. In de hogere scenario's krijgt Napoleon meer met strategische problematiek te maken. Veldslagen beginnen als een stad wordt aangevallen. De aanvaller krijgt dan 30 dagen om de slag te winnen of de belegerde stad in te nemen.

De kaart van Europa kent een slordige 13 terreinsoorten, die alle hun invloed op het spel hebben. Het spel is in seizoensbeurten opgedeeld, met alle inherente invloeden op de volksgezondheid, de oogst, het onderhoud van schepen, en wat dies meer zij.







## PRODUKTINFO

**Fabrikant:** Koei/Infogrames
**MS-DOS:** ƒ 149,50 / BEF 2889
**Beeld:** CGA (monochroom)/EGA
**Geluid:** AdLib
**Min. config.:** 640K 286, 10Mhz harddisk

**Een groot en boeiend spel, dat niet teleurstelt en zeker thuishoort in het rijtje in de aanhef genoemde succesnummers. De graphics zijn degelijk maar niet de allerbeste. De handleiding is goed genoeg maar zeker niet zo hoovens als die van sommige andere uitgevers. De hoge replay value maakt l'Empereur tot een spel van klasse dat ik u warm kan aanbevelen. Vive l'Empereur!**

**Michael Bruinsma.**

# ASSASSIN

**U BENT EEN HUURMOORDENAAR DIE ACHTER DE FRONTLINIE IS GEDROPT OM MIDAN, DE LEIDER VAN DE VIJANDELIJKE TROEPEN TE DODEN. OP DIE MANIER HOPEN DE GEALLIEERDEN ZO SNEL MOGELIJK EEN EINDE TE MAKEN AAN DE GEVECHTEN.**

## LEVELS

Assassin telt vijf levels en kan op drie moeilijkheidsgraden worden gespeeld. Een aparte vondst hierbij is dat men op de laagste moeilijkheidsgraad alleen de eerste twee levels kan spelen. Wil men verder doordringen in het spel dan zal men dus gewoon harder moeten werken. Het spel begint wanneer u in een bos wordt gedropt en u gaat op zoek naar de ingang van de ondergrondse schuilplaats van Midan.


Amiga

Vanaf dat moment speelt alle verdere actie zich ondergronds af. In het tweede level moet de robot worden opgespoord die de toegang tot het derde level bewaakt. Nadat deze mechanische wachtpost is vernietigd gaat u op zoek naar de computer die de lanceercodes voor Midan's kernraketten bevat. Wanneer deze klus geklaard is gaat u op zoek naar het monster dat door Midan gecreëerd is. Onderweg moeten zoveel mogelijk artsen die betrokken zijn geweest bij dit DNA experiment worden gedood. Het vijfde en laatste level bestaat uit een gigantisch doolhof waarin Midan zich schuilhoudt.


Amiga

## EXTRA'S

Aan het begin van de tocht beschikt u over een boemerang. Onderweg kunnen diverse power-up's worden gevonden. Ook kan men diverse nuttige hulpmiddelen vinden, zoals extra energie, combinaties en extra tijd.

Het spel kent namelijk een tijdlimiet. Wanneer men er niet in slaagt het level binnen die tijd uit te spelen gaat het spel gewoon verder, maar de stroom vijanden wordt aanzienlijk heviger.

Een ander nuttig voorwerp bestaat uit gesproken hulp tijdens het spel. Op gezette tijden hoort de speler een stemmetje dat hem in de goede richting wijst, vooral in de latere levels is dit een onmisbaar hulpmiddel. Op het laagste moeilijkheidsniveau blijft dit hulpmiddel actief, speelt men Assassin op het normale niveau dan werkt dit stemmetje slechts korte tijd. Op het hoogste niveau komt dit stemmetje zelfs helemaal niet meer voor.

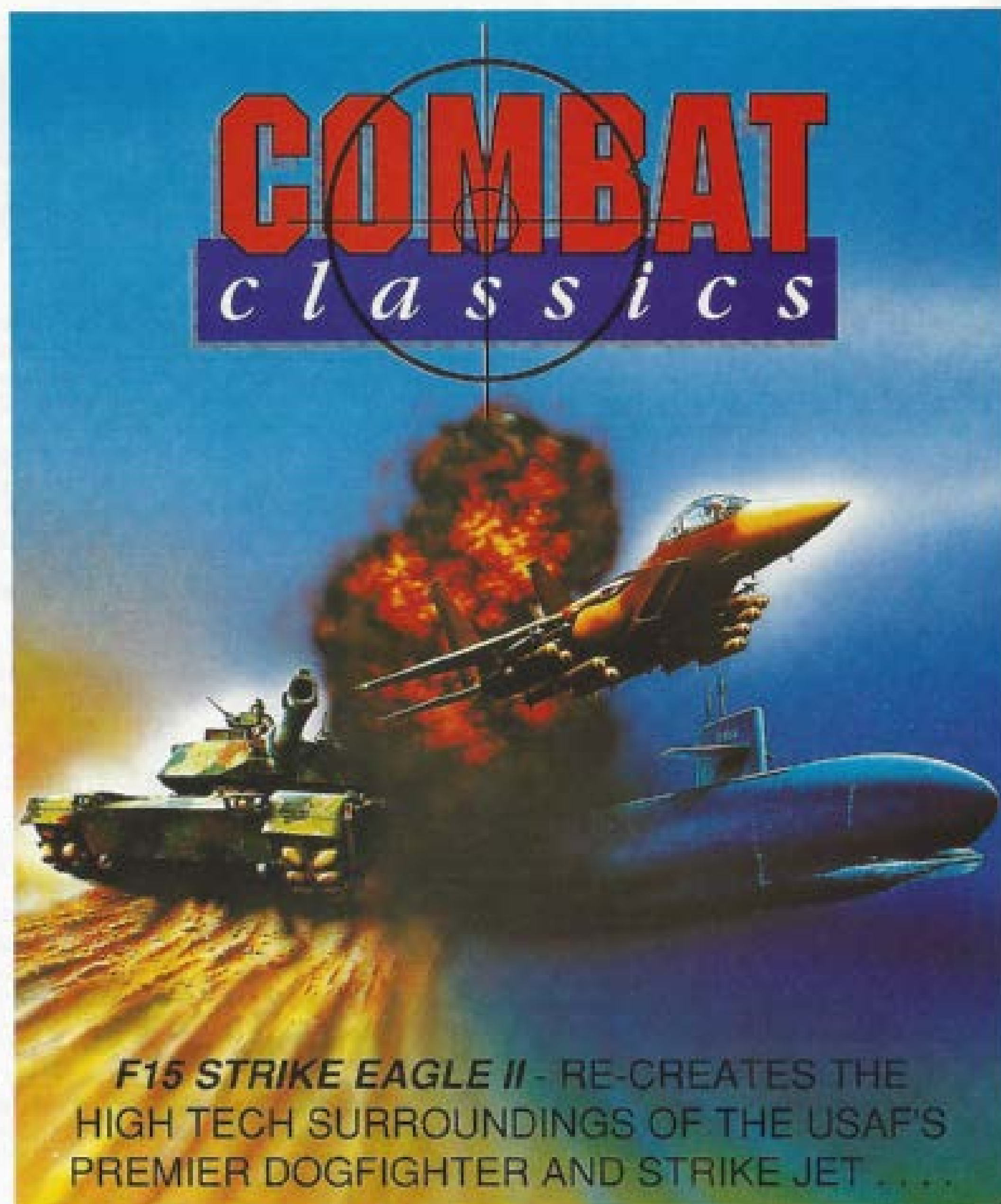
## PRODUKTINFO

Fabrikant: Team 17/Psionic Systems
Amiga (1Mb): ƒ 89,00 / BEF 1739

Assassin van Team 17 is een spel dat weliswaar niet al te veel levels bevat, maar de levels zijn wel groot en gevarieerd, zowel in achtergronden als in tegenstanders. Vooral de honden zijn uiterst vals; hebben ze u eenmaal te pakken dan laten ze niet meer los voordat u een leven verloren heeft.

Het spel is in alle opzichten uitstekend verzorgd en het zal de liefhebber van een stevig schietspel niet snel vervelen.

Hans Menning



# HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

## HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan. Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en Macintosh is wisselend. Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt). Geen gezeuzel, bel:

**HOOG SPEL LEZER-SERVICE**
**020-6756888**
vraag naar Ludmilla!

### WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven.

Voorbeeld:

**CRUISE FOR A CORPSE (HS6)**

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

**STREETFIGHTER II**
Nu ook voor uw computer!
DOS283 HD EGA/VGA
ƒ 79,50/BEF. 1499
AM158 1Mb ƒ 79,50/BEF. 1499
C64 cass C0M100C
ƒ 35,00/BEF. 699
C64 disk C0M1010
ƒ 49,50/BEF. 950

## MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven. Alle spellen worden op 3.5" geleverd. 5.25" versies zijn niet langer leverbaar. Echter, bijna altijd kan een programma ook vanuit de B: drive gestart worden.

### KIXXXL AANBIEDING
EGA/VGA16

**BATTLEHAWKS 1942**
DOS294 ƒ 49,50/BEF. 950

**MIDWINTER (HS1)**
DOS295 ƒ 49,50/BEF. 950

**WORLD CLASS LEADERBOARD**
DOS296 ƒ 49,50/BEF. 950

**ZAK MCKRAKEN**
DOS297 ƒ 49,50/BEF. 950

**INDIANA JONES 3-ADVENTURE**
DOS298 ƒ 49,50/BEF. 950

**FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS (HS2)**
DOS299 ƒ 49,50/BEF. 950

**KIXXXL SUPER PACK**
Drie titels naar keuze
DOS300 ƒ 99,00/BEF. 1899

### VOOR HET TE LAAT IS

**SIM CITY (HS13)**
Dé stad-simulator!
Herc/CGA/EGA
DOS269 ƒ 49,50/BEF. 950

**SIM CITY DE LUXE**
(=Arch 1 + 2 + Terrain Editor)
DOS274 ƒ 99,00/BEF. 1899

### AANBIEDING

**SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (HS5)**
LucasFilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour.
Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16MHz, en DOS 5.0 of Dr. DOS 5. 5.25" of 3.5" 720Kb
DOS065 EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,50/BEF. 2250
CD-ROM versie inclusief missie disks
DOS264 ƒ 139,50/BEF. 2630

**MISSION DISKS VOOR SWOTL SECRET WEAPONS BENODIGD**

**P 38 LIGHTNING (HS8)**
DOS123 ƒ 58,50/BEF. 1125

**P-80 SHOOTING STAR (HS8)**
DOS138 ƒ 58,50/BEF. 1125

**HE-162 VOLKSJAGER**
Nu een Duits toestel
DOS162 ƒ 58,50/BEF. 1125

**DORNIER DO-335**
Nieuwste datadisk
DOS222 ƒ 58,50/1125

**TWEE DATADISKS**
Sup gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1899

**DRIE DATADISKS**
Sup gewenste titels opgeven
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2825

**VIER DATADISKS**
DOS204 ƒ 199,00/BEF. 3750

**SWOTL + DATADISK**
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 2999

**A320 AIRBUS (HS10)**
Zeer natuurgetrouwe maar moeilijke vluchtsimulator.
Systeemeisen: 386 25MHz, harddisk
DOS194 VGA ƒ 139,50/BEF. 2630

**A-TRAIN (HS11)**
Bouw uw eigen spoorweg
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA 286 10MHz, harddisk
DOS204 ƒ 121,50/BEF. 2450

**ACES OF THE PACIFIC (HS11)**
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS206 ƒ 139,50/BEF. 2625

**ALONE IN THE DARK (HS14)**
Zie pag. 7
DOS291 ƒ 119,00/BEF. 2250

**AMAZON (HS14)**
Zie pag. 6
DOS292 ƒ 129,50/BEF. 2450

**ASHES OF EMPIRE (HS11)**
Sublogic strategiespel
DOS293 VGA ƒ 119,00/BEF. 2290

**ATP: FLIGHT ASSIGNMENT (HS5)**
Geheel vernieuwde versie, met Soundblaster ondersteuning.
DOS066 EGA/VGA ƒ 121,50/BEF. 2499

**B17 FLYING FORTRESS (HS12)**
Nieuwste flightsim van MicroProse
VGA, 286 16MHz+, hard disk (6Mb)
DOS229 (HD) ƒ 149,50/BEF. 2825

**BANE OF THE COSMIC FORGE (HS12)**
Wizardry 6, RPG
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA 16kl, 2 drives of harddisk
DOS219 ƒ 129,50/BEF. 2450

**BLUE MAX (HS13)**
640K, EGA/VGA
DOS251 ƒ 79,50/BEF. 1499

**CAESAR (HS14)**
Romeinse tegenhanger van Civilization
DOS301 ƒ 99,00/BEF. 1899

**CAMPAIGN (HS14)**
War-game
DOS302 ƒ 119,00/BEF. 2250

**CARRIERS AT WAR (HS13)**
640K EGA/VGA
DOS254 ƒ 119,00/BEF. 2250

**CARRIERSTRIKE**
SSI wargame. Niet voor beginners
EGA/VGA harddisk
DOS231 ƒ 129,50/BEF. 2450

**CIVILIZATION (HS8)**
Sid Meyer's beschavings-simulatie
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2450

### AANBIEDING

**LINKS (HS3)**
De perfecte golfsimulatie
Systeemeisen: VGA 256kb 80286 16MHz
DOS004 ƒ 129,50/BEF. 2250

**LINKS 386 PRO (HS12)**
Helaas versie, beter kan niet!
Systeemeisen: 386 25MHz+, harddisk, SVGA, 2Mb RAM, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

**DATADISKS VOOR LINKS**
Ook te gebruiken bij Golf voor Windows van MicroSoft en Links 386 Pro, in het laatste geval echter geen echte SVGA kwaliteit

**LINKS - BARTON CREEK (HS10)**
DOS266 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - BAY HILL (HS6)**
DOS105 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)**
DOS106 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - FIRESTONE (HS5)**
DOS107 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)**
DOS267 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - PINEHURST 2 (HS7)**
DOS108 VGA ƒ 49,50/BEF. 950

**LINKS - TROON NORTH (HS10)**
DOS268 ƒ 49,50/BEF. 950

### WILT U MEER MET FLIGHTSIMULATOR 4.0?
*Probeer dan deze eens!*

**AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)**
Zie pag. 20
DOS287 ƒ 99,00/BEF 1899

**AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY**
Mallard
DOS288 ƒ 69,50/BEF. 1325

**AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER**
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk.
DOS241 ƒ 89,50/BEF. 1699

**CALIFORNIE**
SubLogic, drie diskettes
DOS174 ƒ 129,50/BEF. 2450

**COLLECTION A**
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 129,50/BEF. 2450

**COLLECTION B**
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,50/BEF. 2450

**EUROPA**
DOS237 ƒ 59,50/BEF. 1125

**FLIGHTPLANNER (HS9)**
Mallard. Onmisbaar voor de expert.
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1899

**FS-PRO (HS14)**
Mallard.
DOS289 ƒ 99,00/BEF. 1899
GRAND CANYON (HS13)
DOS252 ƒ 69,50/BEF. 1325

**GREAT BRITAIN**
DOS173 ƒ 129,50/BEF. 2450

**HAWAII (HS11)**
DOS247 ƒ 69,50/BEF. 1325

**INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA**
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 249,50/BEF. 4675

**INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA**
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 249,50/BEF. 4675

**IPS EAST + WEST**
DOS188 ƒ 449,00/BEF. 8450

**NEDERLAND (HS11)**
DOS218 ƒ 99,00/BEF. 1899

**NORTHERN UK (HS13)**
A&S Designer en Europa vereist!
DOS256 ƒ 99,00/BEF. 1899

**NEW FACILITIES LOCATOR**
SubLogic
DOS289 ƒ 59,50/BEF. 1125

**SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)**
DOS257 ƒ 99,00/BEF. 1899

**SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)**
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1899

**TAHITI**
DOS248 ƒ 69,50/BEF. 1325

**COMANCHE MAXIMUM OVERKILL**
Helikopter simulatie van de makers van Jetfighter II
Systeemeisen: VGA256, 386 25MHz, 4Mb RAM, harddisk
DOS303 ƒ 119,00/BEF. 2250

**COMBAT CLASSICS (HS14)**
F15 Strike Eagle II, Team Yankee en 688 Attack Sub, wat kan een mens nog meer wensen?
640K, EGA/VGA harddisk
DOS304 ƒ 99,00/BEF. 1899

**CONQUEST OF THE LONGBOW (HS8)**
Sierra's Robin Hood adventure
DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS182A EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

**CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (HS13)**
Wizardry 7, fraai RPG
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA
DOS255 ƒ 119,00/BEF. 2250

**CURSE OF ENCHANTIA**
RPG adventure
DOS305 EGA/VGA ƒ 89,50/BEF. 1699

**DAGGER OF AMON RA (HS11)**
Sierra adventure
Systeemeisen: 640K EGA/VGA, 286 12mhz+, harddisk, muis.
DOS209 ƒ 129,50/BEF. 2450

**DARKLANDS (HS13)**
MicroProse RPG
DOS 5.0, hard disk (18Mb)
DOS230 VGA ƒ 149,50/BEF. 2825

**DAVID LEADBETTER GOLF (HS13)**
MicroProse
Systeemeisen: 386, 2 Mb RAM, VGA
DOS259 ƒ 129,50/BEF. 2450

**DREAM TEAM**
Unieke compilatie: The Simpsons, Terminator 2 en WWF Wrestlemania
EGA/VGA16
DOS305 ƒ 99,00/BEF. 1899

**ETERNAM (HS11)**
Subliem humorvol adventure, zeer Gerepand. Uniek!
Systeemeisen: 640K, VGA, 286 16Mhz
DOS245 ƒ 119,00/BEF. 2250

**EYE OF THE BEHOLDER 2 (HS8)**
Fraai RPG
640K EGA/VGA
DOS164 ƒ 119,50/BEF. 2250

**F-19 STEALTH/MIG 29 SUPER FULCRUM**
Een geweldige plus een redelijke vluchtsimulator voor weinig geld
DOS253 ƒ 119,00/BEF. 2250

**FALCON 3.0 (HS8)**
Uniele vluchtsimulator
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256 ƒ 149,50/BEF 2825

**FALCON 3.0 MISSION DISK OPERATION FLYING TIGER (HS14)**
DOS273 ƒ 79,50/BEF 1499

**FLIGHTSIMULATOR 4.0**
De bekende!
DOS232 ƒ 129,50/BEF 2450

**GOBLINS 2**
Fraai puzzelspel
VGA256, harddisk
DOS006 ƒ 99,00/BEF 1899

**GRAND PRIX FORMULA 1**
Het beroemde Amiga race spel van MicroProse nu voor PC
DOS306 VGA ƒ 139,50/BEF 2630

**GREAT NAVAL BATTLES (HS14)**
Zie pag. 25
DOS307 ƒ 119,00/BEF 2250

**GUNSHIP 2000 (HS7)**
Helikopter simulatie MicroProse
DOS122 VGA ƒ 129,50/BEF 2450

**GUNSHIP ISLANDS & ICE (HS13)**
Scenario diskette voor Gunship 2000
DOS246 ƒ 79,50/BEF 1499

**HARDBALL 3 (HS11)**
Fraaiste honkbal simulatie tot op heden.
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk, voor spraak 2Mb EMS
DOS215 ƒ 119,50/BEF 2250

**HUMANS (HS12)**
Tachtig levels puzzelen, concurrent van Lemmings
DOS250 ƒ 89,50/BEF 1699

**INCA (HS14)**
Wonderschitterende look. Zie pag. 34
DOS308 ƒ 119,00/BEF 2250

**INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)**
Het adventure Lucasfilm
Systeemeisen: 640K, VGA/MCGA, >12mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF 2450

**INDIANA JONES - THE ACTION GAME**
3D arcade adventure
DOS290 ƒ 89,50/BEF 1699

**HARPOON VERSIE 1.2.1 (HS9)**
Oorlogsschepen-simulatie, nieuwe versie inclusief Battle set 2: North Atlantic Convoy
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA
DOS152 ƒ 129,50/BEF 2450

**HARPOON SCENARIO EDITOR (HS9)**
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF 1325

**HARPOON DESIGNER BATTLESET ENHANCER (HS12)**
Sublieme uitbreiding, die zelfs toevoegt aan de Battle sets.
DOS224 640K ƒ 69,50/BEF 1325

**HARPOON BATTLESETS (HS9)**
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF 950

**BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF**
DOS155 640K ƒ 49,50/BEF 950

**JETFIGHTER II MISSION DISK (HS14)**
Inclusief handboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF 1325

**JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)**
Jetfighter 2 + missie disks + hintboek
DOS281 ƒ 149,50/BEF 2825

**JIMMY WHITE SNOOKER (HS7)**
Perfecte snooker-simulatie
EGA/VGA
DOS286 ƒ 99,00/BEF 1899

**KING'S QUEST 6 (HS13)**
VGA 256, harddisk, 286 16Mhz+
DOS242 ƒ 139,50/BEF 2630

**KGB (HS14)**
Zie pag. 22
DOS308 ƒ 119,00/BEF 2200

**LASERSQUAD (HS14)**
Zie pag. 24
DOS390 ƒ 89,50 / BEF 1699

**LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)**
DOS090 VGA ƒ 129,50/BEF 2450

**L'EMPEREUR NAPOLEON I (HS14)**
Zie pag. 58
DOS309 ƒ 129,50/BEF 2450

**LEMMINGS PACK**
Het origineel plus de datadisk Oh No!
EGA/VGA
DOS310 ƒ 99,00/BEF 1899

**MIGHT & MAGIC 4 (HS14)**
Zie pag. 23
DOS311 ƒ 139,50/BEF 2630

**MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)**
Lucasfilm op z'n best
DOS180 VGA ƒ 99,50/BEF 1899

**PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)**
Zeer fraai strategisch spel
DOS199 ƒ 119,50/BEF 2250

**POPULOUS (HS6)**
De tweede strategie spel tegen een uniek lage prijs.
DOS134 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 39,95/BEF 750

**QUEST FOR GLORY 3 (HS13)**
Sierra, VGA256, harddisk
DOS243 ƒ 129,50/BEF 2450

**RED BARON (HS4)**
Grandioze vluchtsimulator van Sierra/Dynamix
DOS016 VGA(AT) ƒ 129,50/BEF 2450

**RED BARON DATADISK (HS14)**
Zie pag. 56
DOS314 ƒ 69,50/BEF 1325

**REX NEBULAR (HS13)**
DOS275 ƒ 129,50/BEF 2450

**ROBOSPORT**
Actie voor de in'ellectueel
DOS312 EGA/VGA ƒ 99,00/BEF 1899

**SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES (HS13)**
Sublime! VGA256
DOS261 ƒ 119,50/BEF 2250

**SIM ANT (HS8)**
Opvolger van Sim City en Sim Earth
Heerst over een echte mierenhoop!

640K Herc/EGA/VGA16/MCGA/Tandy
(GEEN CGA!) harddisk vereist
DOS141 ƒ 99,00/BEF 1899

**SIM EARTH (HS4)**
Opvolger van Sim City, planeetsimulatie.
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!)
DOS001 ƒ 129,50/BEF 2450

**SIM LIFE (HS14)**
Zie ook pag. 54
DOS313 ƒ 119,00/BEF 2250

**SPACE QUEST 4 (HS4)**
DOS041 VGA 256kl ƒ 129,50/Bfr. 2450

**SPACE SHUTTLE (HS9)**
DOS181 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,50/BEF 2250

**SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)**
DOS226 VGA 640 ƒ 99,00/BEF 1899

**THE MANAGER (HS10)**
Uitstekende voetbalmanagement simulatie
VGA 256, hard disk
DOS236 ƒ 99,00/BEF 1899

**ULTIMA 7 (HS10)**
Nog niet eerder vertoonde Origin en ...
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0
2 Mb EMS, hard disk, 20Mb hard disk ruimte benodigd
DOS161 VGA ƒ 139,50/BEF 2625

**ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)**
Datadisk voor Ultima 7
DOS277 ƒ 59,50/BEF 1125

**ULTIMA TRILOGY 2**
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2450

**ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)**
Het fraaiste dungeon RPG dat bestaat.
DOS183 VGA ƒ 129,00/BEF 2450

**WEEN (HS13)**
Adventure
DOS278 ƒ 99,00/BEF 1899

**WING COMMANDER 2 (HS6)**
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Min. 16 Mhz 80286, harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF 2450

**WING COMMANDER 2 SPEECH PACK**
Voegt extra spraak toe tijdens het spel.
Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF 1125

**WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 1 (HS11)**
Extra missies
DOS164 HD ƒ 69,50/BEF 1325

**WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 2 (HS12)**
Nieuwe missies DOS227 HD
ƒ 69,50/BEF 1325

**WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK**
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,00/BEF 3375

## ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Betere Spel.
Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

## NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden.

VERZENDKOSTEN ZIJN VOOR REKENING VAN HOOG SPEL!

LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons nog langer de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat.

Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

## AMIGA

LET OP! Altijd 1 Mb RAM benodigd.

**A320 AIRBUS (HS10)**
Zeer natuurgetrouwe en moeilijke vluchtsimulator.
AMI136 ƒ 119,50/BEF 2250

**AMOS PROFESSIONAL (HS14)**
Pag. 42. Sterk verbeterde versie van AMOS
AMI158 ƒ 189,00/BEF 3559

**AQUATIC GAMES (HS13)**
James Pond is terug!
AMI163 ƒ 79,50/BEF 1499

**ASHES OF EMPIRE (HS11)**
Zeer uitgebreid spel, opvolger van Midwinter II
AMI157 ƒ 99,00/BEF 1899

**A-TRAIN (HS11)**
Pianologische treinsimulatie
AMI160 ƒ 99,00/BEF 1899

**CURSE OF ENCHANTIA**
RPG adventure
AMI164 ƒ 89,50/BEF 1699

**DREAM TEAM**
Sublieme compilatie: The Simpsons, Terminator 2 en WWF Wrestling.
AMI165 ƒ 79,50/BEF 1499

**EYE OF THE BEHOLDER II (HS8)**
AMI135 ƒ 79,50/BEF 1499

**F15 STEALTH FIGHTER / MIG 29 SUPER FULCRUM**
Een uitstekende plus een redelijke vluchtsimulator voor weinig geld
AMI151 ƒ 99,00/BEF 1899

**HUMANS (HS12)**
Tachtig levels puzzelen
AMI152 ƒ 89,50/BEF 1699

**INDIANA JONES 4 - ACTION GAME**
Arcade actie versie
AMI170 ƒ 69,50/BEF 1325

**LEMMINGS PACK**
Het origineel plus de datadisk Oh No!
AMI171 ƒ 89,50/BEF 1699

**LINKS (HS3)**
Sublieme golfsimulatie.
Harddisk noodzakelijk
AMI146 ƒ 129,50/BEF 2450

## KIXXXL AANBIEDING

**BATTLEHAWKS 1942**
AMI164 ƒ 49,50/BEF 950

**MIDWINTER (HS1)**
AMI165 ƒ 49,50/BEF 950

**ZAK MCKRAKEN**
AMI166 ƒ 49,50/BEF 950

**INDIANA JONES 3-ADVENTURE**
AMI167 ƒ 49,50/BEF 950

**FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS (HS2)**
AMI168 ƒ 49,50/BEF 950

**KIXXXL PACK**
Drie titels naar keuze
AMI169 ƒ 99,00/BEF 1899

**MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)**
Lucasfilm beste adventure nu ook voor de Amiga.
AMI140 ƒ 119,50/BEF 2250

**PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)**
Zeer fraai strategisch spel.
AMI138 ƒ 99,50/BEF 1899

**POLICE QUEST 3 (HS7)**
Sierra's nieuwste politiethriller.
AMI150 ƒ 119,50/BEF 2250

**POPULOUS (HS6)**
Het unieke strategie spel tegen een uniek lage prijs.
AMI115 ƒ 39,95/BEF 750

**POPULOUS II PLUS**
Het origineel plus datadisk
AMI172 ƒ 119,00/BEF 2250

**SHADOW OF THE BEAST III (HS13)**
AMI154 ƒ 79,00/BEF 1499

**SIM ANT (HS8)**
Mierenhoopsimulatie.
AMI139 ƒ 119,50/BEF 2250

**SIM EARTH (HS4)**
Opvolger van Sim City, planeetsimulatie
AMI59 ƒ 99,00/BEF 1899

# HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

**BANE OF THE COSMIC FORGE**
HNT019 ƒ 45,00/BEF 850

**BLACK CAULDRON**
HNT001 ƒ 25,00/BEF 475

**BUCK ROGERS**
HNT030 ƒ 25,00/BEF 475

**BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED**
HNT031 ƒ 35,00/BEF 670

**CASTLE OF DR. BRAIN**
HNT050 ƒ 25,00/BEF 475

**CHAMPIONS OF KRYNN**
HNT032 ƒ 25,00/BEF 475

**CODENAME: ICEMAN**
HNT002 ƒ 25,00/BEF 475

**COLONEL'S BEQUEST**
HNT003 ƒ 25,00/BEF 475

**CONQUEST OF CAMELOT**
HNT004 ƒ 25,00/BEF 475

**CONQUEST OF THE LONGBOW**
HNT061 ƒ 25,00/BEF 475

**CURSE OF THE AZURE BONDS**
HNT033 ƒ 25,00/BEF 475

**DARK QUEEN OF KRYNN**
HNT051 ƒ 35,00/BEF 670

**DEATH KNIGHTS OF KRYNN**
HNT034 ƒ 25,00/BEF 475

**DRAGONS OF FLAME**
HNT035 ƒ 17,95/BEF 340

**EYE OF THE BEHOLDER**
HNT006 ƒ 29,95/BEF 565

**EYE OF THE BEHOLDER 2**
HNT036 ƒ 35,00/BEF 670

**GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS**
HNT037 ƒ 29,95/BEF 565

**GOLDRUSH**
HNT007 ƒ 25,00/BEF 475

**HEART OF CHINA**
HNT038 ƒ 25,00/BEF 475

**HEROES OF THE LANCE**
HNT062 ƒ 14,95/BEF 280

**HILLSFAR**
HNT053 ƒ 17,95/BEF 340

**INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE**
HNT048 ƒ 19,95/BEF 375

**INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS**
HNT054 ƒ 35,00/BEF 670

**KINGS QUEST 1**
HNT008 ƒ 25,00/BEF 475

**KINGS QUEST 2**
HNT009 ƒ 25,00/BEF 475

**KINGS QUEST 3**
HNT010 ƒ 25,00/BEF 475

**KINGS QUEST 4**
HNT011 ƒ 25,00/BEF 475

**KINGS QUEST 5**
HNT089 ƒ 25,00/BEF 475

**LARRY 1**
HNT012 ƒ 25,00/BEF 475

**LARRY 2**
HNT013 ƒ 25,00/BEF 475

**LARRY 3**
HNT013 ƒ 25,00/BEF 475

**LARRY 5**
HNT060 ƒ 25,00/BEF 475

**LOOM**
HNT014 ƒ 25,00/BEF 475

**MANHUNTER NEW YORK**
HNT016 ƒ 25,00/BEF 475

**MANHUNTER SAN FRANCISCO**
HNT017 ƒ 25,00/BEF 475

**MIGHT & MAGIC 2**
HNT041 ƒ 19,95/BEF 375

**MIGHT & MAGIC 3**
HNT042 ƒ 49,95/BEF 950

**POLICE QUEST 1**
HNT020 ƒ 25,00/BEF 475

**POLICE QUEST 2**
HNT021 ƒ 25,00/BEF 475

**POLICE QUEST 3**
HNT055 ƒ 25,00/BEF 475

**POOLS OF DARKNESS**
HNT056 ƒ 35,00/BEF 670

**POOLS OF RADIANCE**
HNT044 ƒ 25,00/BEF 475

**POWERMONGER**
HNT022 ƒ 39,95/BEF 750

**PROPHECY OF THE SHADOW**
HNT062 ƒ 35,00/BEF 670

**QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST)**
HNT023 ƒ 25,00/BEF 475

**QUEST FOR GLORY 2**
HNT024 ƒ 25,00/BEF 475

**RISE OF THE DRAGON**
HNT025 ƒ 25,00/BEF 475

**SECRET OF THE SILVERBLADES**
HNT057 ƒ 25,00/BEF 475

**SECRET OF MONKEY ISLAND**
HNT026 ƒ 25,00/BEF 475

**MONKEY ISLAND 2**
HNT045 ƒ 36,00/BEF 670

**SECRET OF THE SILVERBLADES**
HNT046 ƒ 25,00/BEF 475

**SHADOW SORCERER**
HNT047 ƒ 25,00/BEF 475

**SPACE QUEST 1**
HNT027 ƒ 25,00/BEF 475

**SPACE QUEST 2**
HNT028 ƒ 25,00/BEF 475

**SPACE QUEST 3**
HNT029 ƒ 25,00/BEF 475

**SPACE QUEST 4**
HNT049 ƒ 25,00/BEF 475

**SUMMONING**
HNT100 ƒ 35,00/BEF 670

**TREASURES SAVAGE FRONTIER**
HNT063 ƒ 35,00/BEF 670

**ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS**
HNT058 ƒ 35,00/BEF 670

**ULTIMA 7**
HNT059 ƒ 35,00/BEF 670

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Schriftelijke bestellingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden. NB: Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF 1899: kosten ƒ 6,00/BEF 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland.

Verknip ons fraaie blad niet, kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
T.a.v. Ledmila
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053/Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 15

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit gratis geretourneerd binnen 10 dagen kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software: deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

# BESTELBON

Naam: ..........................................................................

Adres: ............................................ Postcode: ..........................

Woonplaats: ........................................ Land: ..............................

Computer: ............................................ MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

B-drive: 3.5"/5.25"

**STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:**

1. ........................ Comp. ........................ Bestelnr. ........................
2. ........................ Comp. ........................ Bestelnr. ........................
3. ........................ Comp. ........................ Bestelnr. ........................
4. ........................ Comp. ........................ Bestelnr. ........................

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw * bank/giro/Belgische bankrekening (doorhalen wat niet) overgemaakt

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland)

Totaalbedrag bestelling ƒ/BEF ...............

Abonnee korting 10% ƒ/BEF ...............
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/BEF ...............

Subtotaal ƒ/BEF ...............

Verzendkosten ƒ 6,00/BEF 250

Remboursekosten ƒ 12,00

**Totaal bedrag** ƒ/BEF ...............

**Handtekening**
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

...............................................

**Datum:**

...............................................

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, Fax: 020-6120053, KvK. Amsterdam 222 536 t.n.v. Rengeela BV
Bank ABN 54.75.53.854, Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 612740

# HET BETERE LYNX SPEL

**DE HOOG SPEL LEZERSSERVICE IS MET INGANG VAN HEDEN UITGEBREID MET SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX. WE STELLEN OP DEZE PAGINA WELISWAAR SLECHTS EEN PAAR TITELS UITGEBREID AAN U VOOR, MAAR U KUNT NU OOK DE OUDERE SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX BIJ ONS BESTELLEN, ZELFS DIE TITELS DIE U BIJ UW EIGEN LEVERANCIER NIET MEER KUNT VINDEN!**

## BATMAN RETURNS

Opnieuw wordt het voortbestaan van Gotham City bedreigd. Penguin en Catwoman hebben de klauwen ineengeslagen en houden de stad in hun greep. Alleen Batman is in staat om het gevaar te keren en de stad te redden van de ondergang. Batman Returns is gebaseerd op de gelijknamige film. Het is een sta-der-op-los-spel waarin de speler Batman bestuurt door en onder de stad. Hij moet proberen de ijsprinses te redden uit de klauwen van de Pinguin die voor de gelegenheid wordt bijgestaan door Catwoman. Het spel telt vier verschillende niveaus die uit hun voegen barsten van de vijanden. Om het allemaal nog moeilijker te maken heeft de Pinguin de politie wijsgemaakt dat Batman de ijsprinses heeft vermoord, dus ook voor hen moet Batman op zijn hoede zijn. Aan het einde van ieder level wacht natuurlijk een boss monster en u zult van goeden huize moeten komen om de ijsprinses te redden.

(Zie recensie pag. 18)

**LNX002 ƒ 89,00/BEF 1739**

## SHADOW OF THE BEAST

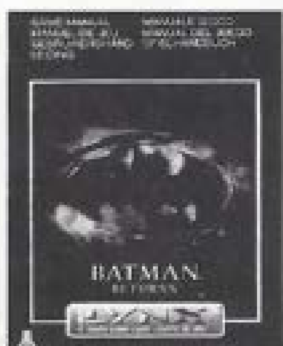
Aan een kwelling die eeuwen scheen te duren is eindelijk een einde gekomen. Het moment om wraak te nemen op de Beast Lord is aangebroken. Hoe het allemaal zo ver gekomen is? Lees en huiver!

Heel lang geleden veroverde de Beast Lord de wereld en bande hij alle licht uit. In de duistere periode die hierop volgde werd een mysterieus kind geboren. Priesters die trouw aan de Beast Lord hadden gezworen wisten van dit kind af en ze waarschuwden hun heerser. In een visioen hadden ze namelijk gezien dat het kind zou opgroeien tot de machtige krijger die uiteindelijk de Beast Lord zou vernietigen en het licht zou laten terugkeren.

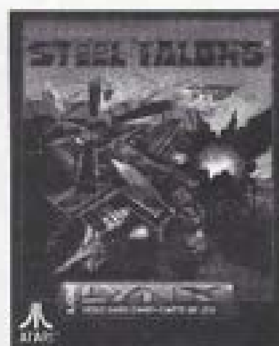
Reden genoeg voor de Beast Lord om het kind te laten ontvoeren en het in zijn kerkers op te sluiten, waar het werd gehersenspoeld en opgroeide tot een beestachtig wreed wezen. Toen het kind volwassen was geworden drong het langzamerhand tot hem door dat er iets niet klopte. Stukje bij beetje beseft de jongeman waar hij vandaan komt en wat er met hem gebeurd is. Hij zweert bloedig wraak te nemen op de Beast Lord.

Voordat het zover is, zult u eerst een grote, vijandelijke wereld moeten doorkruisen, gevaarlijke grotten moeten bedwingen en betere wapens moeten vinden. Zonder deze maakt u geen schijn van kans. Er geldt in deze wereld maar een wet en die luidt: Als het beweegt moet het worden aangevallen!

**LNX003 ƒ 89,00/BEF 1739**






## STEEL TALONS

De waarschuwingslampjes van de geavanceerde boordcomputer van de door u bestuurde AT1196 gevechtshelikopter lichten op, ten teken dat vijandelijke raketten zijn ontdekt. De Steel Talon's dit toestel ook wel wordt genoemd ligt onder vuur. Zonder te aarzelen drukt u naar een hoogte van niet meer dan een paar meter boven de grond. Nog maar net bekomen van de schrik ziet u een tank opdoemen die onmiddellijk het vuur opent. U beantwoordt dit met een ware kogelregen en de eerste tegenstander spat uit elkaar. Er zullen er nog velen moeten volgen wilt u in dit supersnelle actiespel overleven.

De AT1196 Steel Talon helikopter beschikt over een geavanceerde boordcomputer en voldoende bewapening om aan de grootste uitdaging het hoofd te bieden. De vraag is echter of u de zware taak wel aan kunt.

(Zie recensie pag. 18)

**LNX001 ƒ 89,00/BEF 1739**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **A.P.B.**<br>LNX004 ƒ 79,00/BEF 1549 | **CRYSTAL MINES**<br>LNX014 ƒ 89,00/BEF 1739 | **LYNX CASINO**<br>LNX024 ƒ 89,00/BEF 1739 | **RYGAR**<br>LNX034 ƒ 79,00/BEF 1549 | **TURBO SUB**<br>LNX044 ƒ 79,00/BEF 1549 |
| **AWESOME GOLF**<br>LNX005 ƒ 89,00/BEF 1739 | **ELECTROCOP**<br>LNX015 ƒ 79,00/BEF 1549 | **MS. PAC MAN**<br>LNX025 ƒ 79,00/BEF 1549 | **S.T.U.N. RUNNER**<br>LNX035 ƒ 89,00/BEF 1739 | **VIKING CHILD**<br>LNX045 ƒ 89,00/BEF 1739 |
| **BASKETBRAWL**<br>LNX006 ƒ 89,00/BEF 1739 | **GATES OF ZENDOCON**<br>LNX016 ƒ 79,00/BEF 1549 | **NINJA GAIDEN**<br>LNX026 ƒ 79,00/BEF 1549 | **SCRAPYARD DOG**<br>LNX036 ƒ 89,00/BEF 1739 | **WARBIRDS**<br>LNX046 ƒ 79,00/BEF 1549 |
| **BATMAN RETURNS**<br>LNX007 ƒ 89,00/BEF 1739 | **GAUNTLET**<br>LNX017 ƒ 79,00/BEF 1549 | **PAC LAND**<br>LNX027 ƒ 79,00/BEF 1549 | **SHADOW OF THE BEAST**<br>LNX037 ƒ 89,00/BEF 1739 | **XENOPHOBE**<br>LNX047 ƒ 79,00/BEF 1549 |
| **BILL & TED'S**<br>LNX008 ƒ 89,00/BEF 1739 | **HARDDRIVIN'**<br>LNX018 ƒ 89,00/BEF 1739 | **PAPERBOY**<br>LNX028 ƒ 79,00/BEF 1549 | **SHANGHAI**<br>LNX038 ƒ 79,00/BEF 1549 | **XYBOTS**<br>LNX048 ƒ 89,00/BEF 1739 |
| **BLOCKOUT**<br>LNX009 ƒ 79,00/BEF 1549 | **HOCKEY**<br>LNX019 ƒ 89,00/BEF 1739 | **PINBALL JAM**<br>LNX029 ƒ 89,00/BEF 1739 | **SLIMEWORLD**<br>LNX039 ƒ 79,00/BEF 1549 | **ZARLOR MERCENARY**<br>LNX049 ƒ 79,00/BEF 1549 |
| **BLUE LIGHTNING**<br>LNX010 ƒ 79,00/BEF 1549 | **HYDRA**<br>LNX020 ƒ 89,00/BEF 1739 | **RAMPAGE**<br>LNX030 ƒ 79,00/BEF 1549 | **STEEL TALONS**<br>LNX040 ƒ 89,00/BEF 1739 | |
| **CALIFORNIA GAMES**<br>LNX011 ƒ 79,00/BEF 1549 | **ISHIDO**<br>LNX021 ƒ 89,00/BEF 1739 | **RAMPART**<br>LNX031 ƒ 89,00/BEF 1739 | **SUPER SKWEEK**<br>LNX041 ƒ 89,00/BEF 1739 | |
| **CHECKERED FLAG**<br>LNX012 ƒ 89,00/BEF 1739 | **KLAX**<br>LNX022 ƒ 79,00/BEF 1549 | **ROADBLASTERS**<br>LNX032 ƒ 79,00/BEF 1549 | **TOKI**<br>LNX042 ƒ 89,00/BEF 1739 | |
| **CHIP'S CHALLENGE**<br>LNX013 ƒ 79,00/BEF 1549 | **KUNGFOOD**<br>LNX023 ƒ 89,00/BEF 1739 | **ROBOSQUASH**<br>LNX033 ƒ 79,00/BEF 1549 | **TOURNAMENT CYBERBALL**<br>LNX043 ƒ 89,00/BEF 1739 | |

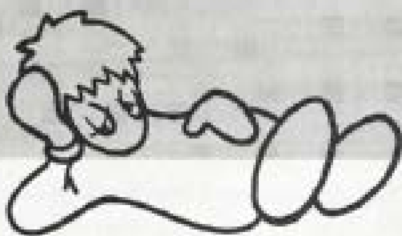
**NIEUW! LYNX SPELLEN PER POST!**

# PRIJSVRAAG

## LEMMINGS 2

Nog even geduld en we kunnen allemaal weer verbeten achter onze schermen zitten om die stupide *Lemmings* voor een zekere dood te behoeden.

Maar dat wordt pas februari 1993 dus tot die tijd kunt u zich bezighouden met deze prijsvraag. En als u nu net die ene verdwaalde ziel in spellenland bent die niet weet wat of wie die *Lemmings* dan wel niet zijn, verwijzen we u naar Hoog Spel 13, pagina's 6 en 13.



Gelezen? Goed, dan nu over tot de orde van deze prijsvraag.

## HET TOPPUNT VAN CREATIVITEIT

Weet u wat dat is? U was er al bang voor, nietwaar? Juist, u moet deze keer iets helemaal zelf bedenken om deze prijsvraag te winnen. Wat dan wel?

### BEDENK DE MEEST ZIEKE LEMMINGS GRAP ALLER TIJDEN!!

Wie het luidruchtigste (lachbuien of - beter nog - boegeroep) scoort bij het voorlezen tijdens onze redactievergadering wordt toegelaten tot de eindronde.

Deze eindronde bestaat uit een grote hoed, waaruit - onder het toeziende oog van een hoge functionaris - onze geachte hoofdredacteur . vijf winnaars zal trekken.

## VIJF WINNAARS?

JAZEKER! En alle vijf krijgen ze een forse zak met verrassingen van Psygnosis.

## WAT BEVAT DIE ZAK?

- Een exemplaar van *Lemmings 2* voorzien van de handtekening van de programmeurs
- Psygnosis T-shirt
- Psygnosis baseball-cap
- Lemmings pin

Plus nog een handvol andere verrassingen.

U kunt uw zieke grap tot uiterlijk 1 februari 1993 inzenden aan:

**Hoog Spel**
**Zieke Lemmings Grap**
**Postbus 74034**
**1070 BA Amsterdam**

Vergeet niet uw computer(systeem) te vermelden.

Medewerkers van Hoog Spel, Rengeda BV, Fonds & Files, Panturdruk en Senefelder Misset Grafische bedrijven zijn van mededinging uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

# UITSLAGEN

**Intussen is het weer de hoogste tijd om de antwoorden van de vorige prijsvragen te publiceren. Laten we zonder dralen starten met het onthullen van de oplossingen van de door ons verzonnen hersenkrakers.**

## HOOG SPEL 8

In deze prijsvraag moest men in zo weinig mogelijk stappen het woord HOOG in SPEL transformeren, waarbij steeds een letter van het voorgaande woord vervangen moest worden, doch geen letters mochten worden omgewisseld. De meeste inzenders kwamen met een oplossing met vijf tussenstappen, bijvoorbeeld: HOOG - KOOG - KOOL - KOEL - KNEL - SNEL - SPEL maar ook HOOG - HOOR - HEER - HIER - SIER - SPER - SPEL of HOOG - HOON - HOEN - HOEK - SOEK - SPEK - SPEL leverden het gewenste resultaat op. Een beduidend kleiner aantal inzend(st)ers kwam met de oplossing HOOG - HOOG - HOES - SOES - SPES - SPEL. Hoewel leuk gevonden, hebben we deze toch moeten afkeuren. SPES staat weliswaar in de Dikke van Dale (en andere door ons geraadpleegde woordenboeken der Nederlandse Taal), maar dan uitsluitend als de uitdrukking Spes Patriae. We vinden het derhalve geen woord, laat staan een Nederlands woord.

## HOOG SPEL 9

"Verzin een grappige naam voor de kameel uit *Titus the Fox*", luidde de opdracht. Helaas stelde het peil van de inzendingen ons danig teleur. Veel verder dan af en toe een flauwe glimlach kwam Chlem Livid nergens, en zelfs dat was een uitzondering. Daarom werd besloten iedereen een gelijke kans te gunnen en werden de inzendingen in de spreekwoordelijke hoge hoed gedonderd en trokken we de winnaars op goed geluk.

## HOOG SPEL 10

De Virus-prijsvraag waarin we antwoord vroegen op vier vragen.

1. Op vrijdag de 13e zal dit virus ieder programma wissen dat u opstart.
   Antwoord: JERUSALEM
2. Dit virus vertraagt uw diskdrive en maakt 3 K van uw diskette en 7K RAM geheugen onbereikbaar voor DOS.
   Antwoord: BRAIN
3. Iedere achtste keer dat u uw diskdrive opstart zal dit virus een boodschap op uw scherm zetten dat uw computer bedwelmd is.
   Antwoord: STONED
4. Dit virus maakt dat losse karakters zichzelf van het scherm losmaken en naar de onderkant van uw scherm vallen.
   Antwoord: CASCADE

## HOOG SPEL 11

Helen baalde omdat ze niet naar het strand mocht. Haar boze opzet om ook onschuldige lezers dit vermaak te ontzeggen is blijkens de vele verzuchtingen die de inzendingen vergezelden wonderwel gelukt. Hiervoor nog onze excuses aan alle lezers die hierdoor het genoegen van een rood verbrande huid en loslatende vellen hebben moeten ontberen.

Helen gaf 10 rijtjes met steeds 4 spellen of namen van bekende figuren uit spellen, met de vraag om aan te geven welke daarin niet thuis hoorden en waarom niet. De jurering heeft de nodige hoofdbrekens gekost omdat regelmatig onverwachte antwoorden uit de bus kwamen. Echter, in veel gevallen was er geen speld tussen te krijgen, dus ook die hebben wij goedgekeurd. Nogmaals de vragen die wij u stelden, met daarin het door ons beoogde antwoord cursief.

1. Elvira II, Chess Champion 2175, Kick Off 2, *Eye of the Beholder 2*
2. NGB Tennis, 4 Player Tennis, Super Tennis, *World Tennis*
3. Block Out, Tetris, Pipe Mania, *Chessmaster*
4. Guybrush Threepwood, Zak McKraken, Indiana Jones, *Ernie Eaglebeak*
5. Hawaii, Nederland, Japan, *China*
6. Laura Bow, Sherlock Holmes, Raoul Dusentier, *Miss Marple*
7. Space Invaders, R-Type, Xenon, *High Speed*
8. Sonic, Cool Coyote, James Pond, *Larry*
9. Populous, Utopia Powermonger, *A-Train*
10. Aces of the Pacific, Red Baron, A-10 Tank Killer, *Jetfighter II*

Toelichting:

1. Van *Eye of the Beholder 2* bestaat geen Nederlandstalige uitvoering.
2. *World Tennis* is als enige geen spel voor de Nintendo.
3. *Chessmaster* is een schaakspel en niet - zoals de andere titels - een puzzelspel.
4. *Ernie Eaglebeak* speelt weliswaar ook de hoofdrol in een adventure, maar dat is van Legend. De anderen spelen in een spel van LucasFilm.
5. Van *China* bestaat geen scenery disk voor de Flight Simulator 4.0.
6. *Miss Marple* heeft het als speurneus nog niet zover gebracht dat er een computerspel om haar heen gemaakt is.
7. *High Speed* is geen schietspel in de ruimte, maar een flipperspel.
8. *Larry* heeft een menselijke gedaante. De overigen zijn diertjes. (Of: Larry speelt in een adventure, de anderen in een platformspel.)
9. *A-Train* is geen zogenaamd 'God' spel waarin een bloedige strijd moet worden gevoerd om te winnen.
10. *Jetfighter II* is een vluchtsimulatie van Velocity Software; de overige vluchtsimulaties zijn van Dynamix.

De afwijkende antwoorden die wij na enige discussie ook goedkeurden zijn:

1a. *Chess Champion 2175* is geen tweede deel van een spel maar een verbeterde versie van een bestaand spel.
1b. *Kick Off 2* kan niet met de muis worden bestuurd.
2a. *4 Player Tennis* kan door vier mensen tegelijk worden gespeeld.
2b. *NGB Tennis* is niet gerecenseerd in Hoog Spel.
4a. *Zak McKraken*, want de anderen hebben allemaal in meer dan één adventure gespeeld.
4b. *Indiana Jones* is afkomstig uit een speelfilm, de anderen bestaan uitsluitend in computerspellen.
4c. *Ernie Eaglebeak*, aangezien voor de spellen van de andere figuren hintboekjes bestaan.
5a. *Nederland* ligt aan de Noordzee en dus niet in het gebied waarin Aces of the Pacific zich afspeelt.
5b. *Hawaii* is geen onafhankelijke staat.
10a. In *Jetfighter II* komt een toestel voor dat in het echt niet bestaat.
10b. *A-10 Tank Killer* is niet gerecenseerd in Hoog Spel.

Er waren overigens de nodige inzenders die struikelden over de laatste vraag. Men was namelijk van mening dat *A-10 Tank Killer* geen vluchtsimulatie was, terwijl de A-10 Thunderbolt II wel degelijk een vliegtuig is.

## HOOG SPEL 12

Getuige de hoeveelheid goede antwoorden was dit een makkie! De juiste oplossingen waren hier:

1. Het type aanduiding van de Lotus waarin men in Lotus 3 - the Ultimate Challenge kan rijden is de M200.
2. De construction kit waarmee men in *Lotus 3* zelf parcours kan maken heet RECS (Racing Environment Construction Set).
3. Met deze 'RECS' kunnen 3 triljoen nieuwe parcours worden gemaakt.
4. *Lotus 3* kent in totaal 13 verschillende landschappen dan wel terreinsoorten.

5a. In *Lotus Esprit Turbo Challenge* bestuurde men een Lotus Esprit.
5b. In *Lotus Turbo Challenge 2* kwam daar een Lotus Elan bij.

Alle prijswinnaars willen wij hierbij nogmaals van harte feliciteren. Iedereen heeft inmiddels persoonlijk bericht en de gewonnen prijs toegezonden gekregen.




# VIRGIN




## MUSIC • VIDEO • GAMES

**De Grootste Sortering Video's en Computerspelletjes van heel Nederland. Veel Speciale Aanbiedingen!**

*MS-DOS*
*AMIGA*
*COMMODORE 64*
*ATARI ST*
*APPLE MACINTOSH*
*NINTENDO*
*SEGA*
*ATARI LYNX*
*VELE ACCESSOIRES*

**Om zó GROOT te zijn moet je VIRGIN heten!**

*MS-DOS*
*AMIGA*
*COMMODORE 64*
*ATARI ST*
*APPLE MACINTOSH*
*NINTENDO*
*SEGA*
*ATARI LYNX*
*VELE ACCESSOIRES*

**(MAGNA PLAZA) N.Z. VOORBURGWAL 182 • 1012 SJ • AMSTERDAM • 020-6228929**

NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW




NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW • NIEUW

# OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en op- of aanmerkingen kwijt. Richt uw hersenspinsels aan:

OP DE ZEEPKIST, t.a.v. Joy, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Yo, beste lezers, eerst even wat commentaar. In Hoog Spel 13 schreven we een verhaal over multimedia waarin we vermeldden dat er een bericht in het Algemeen Dagblad d.d. 19/10/'92 volgens een woordvoerder van Commodore in Nederland de Commodore CDTV als mislukt beschouwd mag worden. Bij Commodore denkt men daar echter anders over, en we ontvingen de volgende reactie.

**Geachte redactie,**

**Hiermee willen wij graag reageren op de passage over CDTV in het artikel inzake multimedia in Hoog Spel 13.**

**De bron van dit artikel is een persbericht van het Algemeen Nederlands Persbureau d.d. 18 oktober jl., waarin de informatie onjuist en onvolledig werd weergegeven.**

**Commodore heeft de interactieve CDTV in 1991 op de markt gebracht als losse CD-speler. Medio 1991 was de CDTV leverbaar in Nederland. In het eerste jaar dat het produkt op de Nederlandse markt was, moest de consument erg wennen aan dit geheel nieuwe medium en de verkopen vielen lager uit dan verwacht.**
**Midden 1992 heeft Commodore de CDTV geherpositioneerd als *Amiga* CDTV computer. De CDTV wordt sinds die tijd geleverd als computerconfiguratie met toetsenbord, 3,5 inch diskdrive en muis. De consument kan daardoor ook gebruik maken van het 'computerhart' van de CDTV, dat gebaseerd is op het succesvolle Amiga concept.**
**De gebruiker heeft de keuze uit het aanbod speciale CDTV schijfjes (waarvan er thans ongeveer 200 op de markt zijn) en uit een zeer groot en gevarieerd aanbod Amiga software.**
**De CDTV computer wordt verkocht via het wijdvertakte Commodore retailkanaal en kent sinds de herpositionering een opleving wat verkoopcijfers betreft.**
**Commodore is inmiddels ook in vergaande onderhandeling met bedrijven voor professionele toepassingen.**
**CDTV is derhalve een produkt waar de Commodore organisatie hoge verwachtingen van heeft.**

**Monique Haverkamp**
**Marketing Communication Manager Commodore B.V.**



Beste Joy,

**Graag zou ik jouw mening willen horen over het volgende: ik ben een Sega Mega Drive bezitter en van plan deze te verkopen. In plaats van deze computer wilde ik een Amiga 500 kopen. Ik dus her en der rondvragen bij vrienden en kennissen, maar de één zegt: "Wel kopen", en de andere zegt: "Dat zou ik niet doen, over een paar jaar ligt hij eruit. Please help me en laat mij geen dure domme aanschaffen doen.**
**Nog even een klein (dom?) vraagje:**
**Hoe komt het dat software voor spelcomputers zo duur moet zijn? Neem nou bijvoorbeeld het in Hoog Spel 12 besproken spel MERCS. Op de SMD kost dit spel ƒ 155,00, de Amiga versie daarentegen ƒ 89,00. Wat is in hemelsnaam het verschil?**

**Alvast hartelijk bedankt**
**Erwin Dijkema, Annen**

Iedere computer ligt er over een paar jaar wel uit, dus daar kan ik je niet helpen. Voordeel van een Amiga of PC is dat je er meer mee kunt doen dan alleen maar spellen spelen. Maar wil je dat wel?
Dat spelcomputerspellen duurder zijn wordt veroorzaakt door het feit dat men cartridges gebruikt. Geheugenchips en dergelijke kosten veel meer dan de floppy disks die men voor Amiga en PC gebruikt. Aan de andere kant, een goed PC of Amiga spel kost tegenwoordig ook al vlug boven de honderd gulden.

**Beste Hoog Spel,**

**Ik ben de trotse bezitter van een Sega Mega Drive en een Super Nintendo. Jullie hebben een prachtblad, maar waarom besteden jullie zo weinig aandacht aan deze twee gave 16-bit-monsters? En waarom is een groot deel van de foto's van de spellen op deze computers in zwart-wit gedrukt?**
**Super Nintendo spellen bijvoorbeeld bevatten prachtig getekende sprites en achtergronden, die horen toch bij een (goede) recensie van zo'n spel?**
**Nog iets: hoe komen jullie erbij om *Streetfighter 2* een stom sla-spel te noemen en *Rival Turf* een "aanrader!"? *SF2* is een oergaaf spel en *RT* het zieligste spel wat ik ooit gezien heb. Waarom lopen jullie zo achter op de bladen uit het buitenland? Die hebben al lang recensies van *SF2*, Axelay, Turtles 4, *Sonic 2*, enz!).**
**Verder hebben jullie een pracht van een blad, vooral doorgaan!!**

**P.S.: Het zou gaaf zijn als jullie wat meer ingingen op de technische gegevens van de computers en de programmeertalen...**

**HoogSpelAchtend,**
**Mark Dufour, Arnhem**

Wat *SF2* en *RT* betreft heb je niet goed gelezen, we stelden wel degelijk dat *Streetfighter 2* een goed spel is (citaat: *veel beter kan gewoonweg niet*), maar dat het niet iedereen zal aanspreken zeker wanneer je de aanschafprijs van ƒ 249,00/BEF. 3995 in aanmerking neemt. Wat dat achterlopen betreft, daar hebben we het al eerder over gehad, kijk de vorige Zeepkisten er maar op na.
Tot slot, we zijn en blijven een spellenblad, daar horen programmeertalen en dergelijke niet in thuis.

Tot schrijvens

## BRIEF VAN DE MAAND

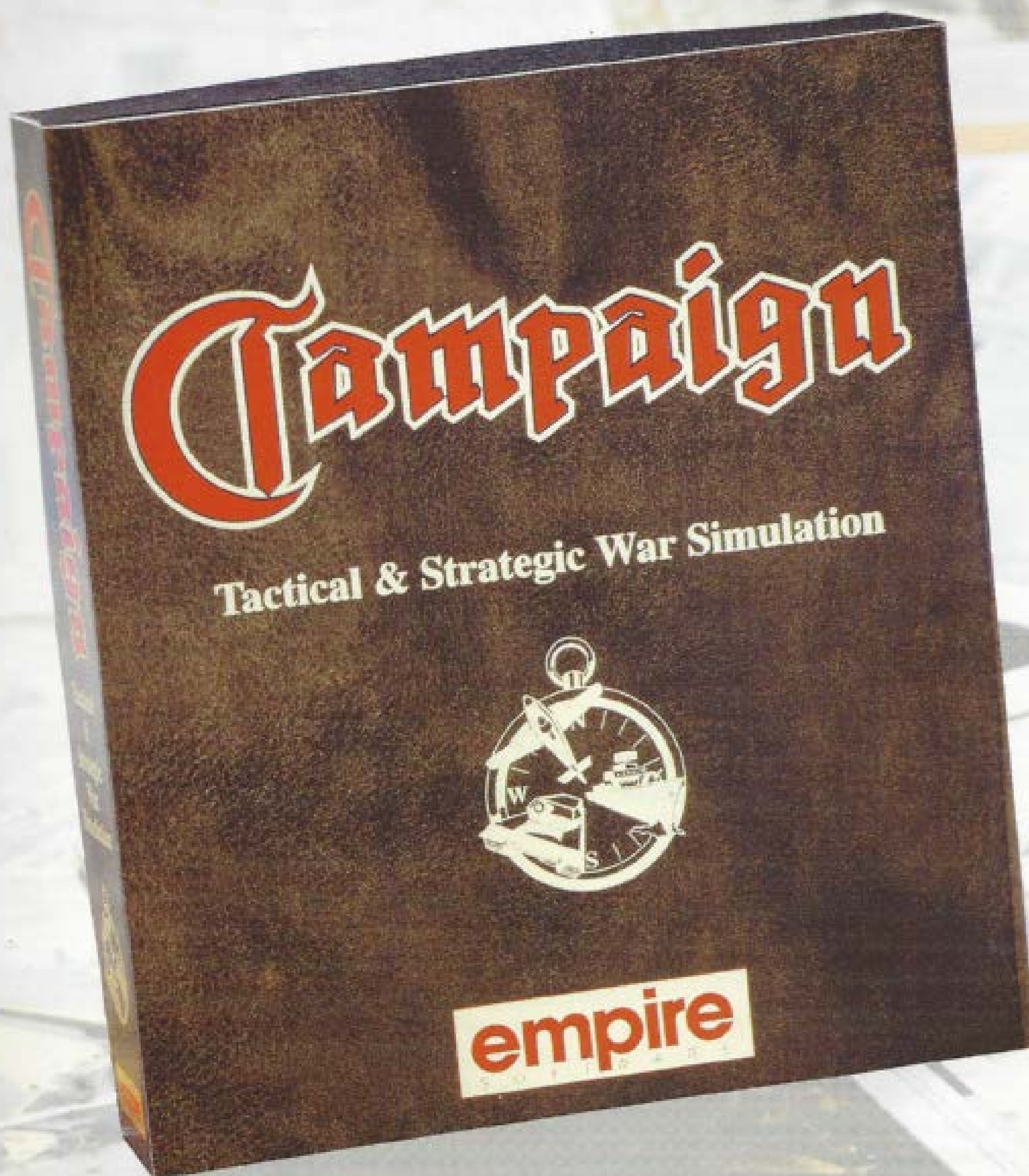
**Beste Joy en Hoog Spel,**

**Zoals aangekondigd in HS12 werd op 9 oktober het programma Power Play uitgezonden. "Eindelijk!" zou ik zo zeggen (als je dat vergelijkt met andere landen) en gezien ik een echte computer- en gamesfreak ben, zat ik er dan natuurlijk vol spanning naar uit te kijken.**
**Groot was mijn verbazing (en teleurstelling) wanneer bleek dat enkel de spelcomputers aan bod kwamen, terwijl er toch nog een groot aantal andere computers op de markt zijn.**
**Heeft men dit dan gewoon over het hoofd gezien? Nee, toch!**
**Als je van platform- en schietspellen houdt, is dit programma natuurlijk TEGEK!**
**Om gek van te worden, ja!**
**Ik begrijp totaal niet hoe men een volledig programma aan één soort spellen kan besteden. Dit is een grote tekortkoming in vergelijking met soortgelijke uitzendingen in andere landen. Als je die bekijkt, krijg je zowel console als micro-computerspellen (IBM-PC, Amiga en Atari ST) voorgeschoteld.**
**Als PC-gebruiker durf ik te zeggen dat de mooiste en beste spellen momenteel op PC te vinden zijn. Kijk maar naar het nieuwe *Strike Commander*, *The Lost Files of Sherlock Holmes*, Darklands, enzovoorts. Als je deze spellen gezien hebt, dan ben je zeker overtuigd van de kwaliteit van PC-spellen.**
**Ik wil natuurlijk niet té negatief overkomen en zou dus, ondanks bovenvermelde 'blunder van formaat', de programmamakers willen feliciteren. *Power Play* zit goed in mekaar en ik zou zeggen: "Doe zo voort!", maar laat volgende keer alle systemen aan bod komen, anders zou het wel eens kunnen dat de hele studio wordt afgebroken door ontevreden kijkers.**

**Christof Roeyaert, Moen**

Gelijk heb je Christof, maar wie weet. Wat niet is kan nog komen, niet? Overigens, voor de goede orde, *Strike Commander* komt pas in april 1993. En inderdaad, die demo ziet er geweldig uit!

# THE MILITARY MASTERPIECE




**The Campaign Concept Includes:-**

Campaign Gaming System Software

Map Editor Software

Extensive User Guide and Gameplay Manual Incorporating Historical Background, Vehicle Factfinder and Campaign Maps

2 World War II Propaganda Posters

2 World War II Propaganda Postcards

D-Day Landings Battleplan Map

Authentic Wartime Newspaper Reprint

## The Most Comprehensive Military Simulation of Warfare in World War II



The level of control is up to you, if you wish, you can let the computer handle the hands on side of actual combat.

■ *Take full command of up to 3000 vehicles on over 20 historically accurate predefined maps ranging in size from 625 to 10 million square kilometres. Locations range from the Sahara and Russian Steppes to the Battle of the Bulge in the Ardennes and the D-Day landings.*

■ *The amazing MapEditor allows you to modify the existing maps and create new ones of your own. This option is available at any time allowing you to pause and enter the editor to modify the forces. You can even swap sides!*

■ *Control either Allied or Axis forces from the level of Field Marshal right down to tank driver.*

- *As Field Marshal coordinate strategy for all groups of tanks, convoys, aircraft, ships and production centres.*
- *As General, control the fighting of an individual battle with as many as 16 active tanks plus artillery and air support.*
- *As a Tank Driver/Gunner experience the battle in stunning 3D.*

■ *Over 150 vehicle types, each one displayed in Super Fast 3-D; Russian, American, German & British tanks, artillery, support vehicles, aircraft and ships. Campaign gives you full control over all aspects of combat including airstrikes and sea battles.*

■ *Your playing area covers upto a staggering 10 million square kilometres of detailed terrain featuring towns, villages, rivers and woodland.*

■ *Breath-taking graphics that are accurate in every detail, give a unique atmosphere of realism.*

■ *Over 100 Kilobytes of 3-D shape data used to create the vehicles.*

■ *Sound Blaster, Ad-Lib & Roland sound card compatible.*

■ *Available on IBM PC & Amiga*







THE MOST SOPHISTICATED COMPUTER WARGAMING SYSTEM EVER DEVISED FOR THE HOMECOMPUTER, USING ACCURATE BACKGROUND INFORMATION FROM WW2 CAMPAIGNS AND INDIVIDUAL BATTLES. EXPERIENCE THE SHEER PRESSURE AND ANXIETY OF PLANNING THE WORLD'S MOST FAMOUS BATTLES.

**empire** SOFTWARE

Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535



Programmed by Jonathan Griffiths